AMIGA CPU

CADERNO AMIGA - ANO 1 - No. 6 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE

AMIGA

SUPER DICAS PARA VENCER OS MELHORES JOGOS

SCALA: O MELHOR EM VÍDEO PRESENTATION

JOGO: THE MONKEY ISLAND II

A500
APRENDA A COLOCAR
1 MEGA DE CHIP RAM

HITEK SOFTWORKS

SOFTWARE ORIGINAL PARA AMIGA

HITEK BROADCAST TEXTURES

Pacote de três disquetes para uso profissional em computação gráfica. Contém dezenas de telas inéditas digitalizadas com alto contraste e definição de cor, próprias para brush mapping, bump mapping (altitude mapping) e environment mapping, resultando em um aspecto extremamente realístico do rendering. Compatível com todos os programas de 3D.

Cr$ 530.000,00

HITEK SCULPT FONTS

Pacote com três disquetes de letras já modeladas em três dimensões para usar no popular Sculpt 4D. Todas as famílias de letras possuem acentuação para a língua portuguesa e estão preparadas para qualquer tipo de rendering, seja ray tracing ou smooth shading. Basta carregar as letras, definir seus atributos, montar a cena ou o script de animação e "renderar". Produto fundamental para os profissionais da área de videoprodução.

Cr$ 530.000,00

HITEK BT II FONTS

Conjunto com dezenas de fontes acentuadas para o popular programa Broadcast Titler II. Fontes profissionais que seguem a tendência mundial em caracteres, como Futura, Times, BrushScript, AvantGarde, Helvetica, Medieval, etc. Imperdível para quem quer ter suas vinhetas em português.

Cr$ 530.000,00

HITEK 3D MODELS

Todos os objetos que você queria ter e nunca conseguiu encontrar. São vários modelos para o uso cotidiano em computação gráfica e que foram modelados para oferecer o melhor resultado no menor espaço de tempo. Alguns dos objetos: Carros, aviões, objetos domésticos, computadores, além de uma casa prontinha para você renderar como quiser.

Cr$ 530.000,00 - **Versão Imagine**

HITEK MUSIC MASTER

Pacote com três disquetes contendo um kit completo para criação e edição musical. Acompanha editor, músicas de exemplo, 30 ritmos diferentes já editados para servir de base para a sua composição musical, além dos melhores instrumentos musicais já digitalizados (só os instrumentos ocupam dois disquetes). Ferramenta profissional de apoio para músicos ou amantes da música.

Cr$ 450.000,00

HITEK CLIP SOUNDS

Banco de sons digitalizados para usar em jogos, aberturas, vinhetas e trabalhos em multimídia. Todos os sons e ritmos separados por temas, para uso e catalogação imediatos. Pacote em dois disquetes, sendo que cada disco contém dezenas de samples no formato IFF, possibilitando o uso em programas como: MED, SoundTracker, NoiseTracker, ProTracker, Amiga Vision, NASP, TV Show, Audio Master (para conversão para o Sonix), Disney Animation Studio, Animation Station, Amos, e dezenas de outros programas.

Cr$ 250.000,00

PROFESSIONAL CLIPS 1

Coleção com dezenas de desenhos (Clip Art) para o uso em editoração eletrônica. Permite o uso de qualquer impressora com ótimos resultados e perfeito acabamento. Ideal para profissionais de publicidade, multimídia, videoprodução, editores de fanzines, newsletters, etc. Desenhos em alta resolução (300 dpi), agrupados em telas no formato IFF, que podem ser usadas em qualquer programa que suporte este formato. No volume 1, dentre outros assuntos, podemos encontrar: aviões, trens, pessoas, casas, alfabeto de figuras humanas e figuras diversas.

Cr$ 150.000,00

AMIGA DISK PRESS

Informação e diversão em revista em disquete exclusiva para usuários de Amiga. Artigos, jogos, demos, brindes, etc. Isso sem contar as dicas sensacionais para transcodificar o A520 RF Modulator ou ainda como adaptar um drive de 5 1/4 ao Amiga. Já disponíveis as edições 1,2 e 3.

Cr$ 120.000,00 **(cada edição)**

DOMINANDO O COMMODORE AMIGA

Primeiro livro de autores nacionais voltado exclusivamente para o Amiga. Direcionado para a realidade dos usuários brasileiros, oferece o suporte técnico fundamental para a utilização do micro por iniciantes ou mesmo usuários já experientes. Escrito com linguagem clara e objetiva por gente que tem experiência na área do ensino técnico (Alberto C. Meyer e Luiz F. Moraes).

Cr$ 160.000,00

AMIGA O COMPUTADOR DA DÉCADA

Fita de vídeo (formato VHS), que mostra toda a potencialidade do Amiga nas mais diversas áreas. Ideal para quem ainda não conhece realmente o micro ou para quem pretende comprá-lo. São 60 minutos de duração abordando (com exemplos) todo o universo de aplicações do micro.

Cr$ 290.000,00

Despesas postais fixas: Cr$ 30.000,00

Para fazer seu pedido, envie cheque nominal ou vale postal à:

HITEK COMPUTAÇÃO SISTEMAS EDITORA
Rua Uruguaiana, 10 sl 1602 - centro
20050-090 - Rio de Janeiro - RJ
Maiores Informações: (021) 252 9023

Envie uma carta com seus dados e equipamento e receba em sua casa, em primeira mão, tudo sobre os novos lançamentos da Hitek para março, abril e maio. Novidades na área de vídeoprodução, editoração eletrônica, jogos e programas gerenciais (mala direta, controle de estoques e contas a pagar/receber). Todos os programas comercializados são de propriedade exclusiva da Hitek e possuem instruções de uso. Não comercializamos programas importados que não têm representantes no país. Todos os programas citados possuem copyright garantido aos seus autores. Somente compre nossos programas em revendedores autorizados. HITEK SOFTWORKS é marca da Hitek Computação Sistemas Editora. Todos os direitos reservados. Amiga é marca registrada da Commodore Business Machines.

ESTAMOS CADASTRANDO REVENDAS EM TODO BRASIL

AMIGA

BÔNUS RIO EDITORA LTDA.
CAIXA POSTAL 11750
CEP 22022-970
RIO DE JANEIRO - RJ
TEL.: (021) 255-4881

DIRETOR EXECUTIVO
JOSE IDEMAR A. NASCIMENTO

JORNALISTA RESPONSÁVEL
DOLAR TANUS
REGISTRO 430-RS

EDITOR TÉCNICO
LUIZ F. MORAES

CONSULTOR TÉCNICO
ALBERTO C. MEYER FILHO

ADMINISTRAÇÃO
LUZIMAR GOMES DA SILVA

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA
JULIO CESAR SILVA MARCHI

REVISÃO
MÁRCIA CHERMAN

PUBLICIDADE
ALEXANDRE MARQUES

ASSINATURAS
LÚCIA HELENA MARCELINO

CAPA
FOCUS INFORMÁTICA

FOTOLITOS
HUNICOLOR

IMPRESSÃO
GRÁFICA LORD

DISTRIBUIÇÃO
FERNANDO CHINAGLIA
DISTRIBUIDORA
R. TEODORO DA SILVA, 907
TEL.: (021) 577-6655

BONUS EDITORA

CPU é uma publicação da BÔNUS RIO EDITORA. Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução parcial ou total do conteúdo desta revista por qualquer meio sem autorização expressa da editora. Os artigos assinados são de total e única responsabilidade dos autores. Os circuitos, dispositivos, componentes etc., descritos na revista, podem estar sob proteção de patentes. Os circuitos publicados só poderão ser confeccionados sem qualquer fim lucrativo. Os programas apresentados aos leitores, mesmo se fornecidos em disquetes, são de propriedade dos autores, cabendo a eles todos os direitos previstos em Lei.

EDITORIAL

A multimídia já está por aí. Nessa hora nada melhor do que falarmos um pouco sobre um dos melhores Desktop Presentations do mercado: o Scala. Mas como toda máquina voltada para multimídia precisa de memória, e como no Amiga a memória de acesso dos chips co-processadores é a Chip Ram, então nada melhor do que ler o artigo que ensina como expandir a Chip Ram do seu A500. Aproveite pois trata-se de um verdadeiro "furo" (e dê um adeus definitivo aos 512 Kb de Chip Ram do seu micro).

Para quem não vive sem diversão, esta edição do caderno de Amiga está trazendo a análise do jogo Monkey Island II, Le Chuck's Revenge, o adventure gráfico da LucasArts que está "virando" a cabeça dos amantes de games. É sem dúvida um dos melhores jogos atuais, com a vantagem de poder ser comprado em versão ORIGINAL da Brasoft. É um prazer estar aqui para presenciar isso: jogos originais!

E quem estava acompanhando o artigo "Fazendo um disco de sistemas", poderá agora, com a conclusão, testar os seus novos conhecimentos. É isso. Ficamos por aqui preparando a próxima edição do caderno, com novidades que você nem vai acreditar.

Até lá!

Luiz Fernandes de Moraes

INDICE

Editorial ____ 03
Criando um disco de sistema - Parte II ____ 04
Colocando 1 mega de chip RAM no A500 ____ 09
Monkey Island ____ 12
News ____ 15
Um software acima da escala ____ 16
Super Dicas ____ 20
Correio do Amiga ____ 21

CRIANDO UM DISCO DE SISTEMA (PARTE II) (AmigaDOS 1.3)

FÁBIO L. F. GAION

Vamos em frente! Os arquivos que seguem, também podem ser encontrados no disco do Workbench, mas como eu os modifiquei, deixando somente o necessário, as novas listagens serão exibidas na figura 2. Ah, não se esqueça de digitar tudo exatamente como está, inclusive o nome de cada arquivo (encontrado após o nº entre parênteses), isso poderá evitar problemas. O início e fim de arquivos são marcados por linhas tracejadas, não devendo as mesmas serem incluídas:

(3) MountList: Contém as informações necessárias para a montagem de certos devices, no nosso caso o NewCon: (Shell). A listagem pode ser vista na figura 4. Se mais tarde você precisar montar outros devices, recorra ao MountList do disco do Workbench e adicione a parte necessária ao seu.

(4) System-Configuration: Este arquivo guarda a configuração efetuada com o Preferences. Copiando-o do disco do Workbench, você terá o ambiente igualmente configurado. Use o Preferences se você quiser mudar algo (instalar a sua impressora, modificar as cores da tela, etc.).

(5) Shell-Startup: Contém as informações que configuram e criam alguns comandos para o Shell, sempre que ele é executado. A listagem se encontra na figura 5.

(6) Startup-Sequence: Uma velha conhecida nossa, lembra-se? A listagem da figura 6 representa a versão para o Shell. Eu coloquei alguns comentários após o ";" que poderão ser ignorados na hora da digitação. Caso você queira conservá-los não haverá problemas, pois o AmigaDOS despreza o que está após um ";".

(7) Startup-Sequence: Idem ao (6), representando a versão para o CLI. Veja a figura 7.

(7) Apagados: Relação dos arquivos do sistema que não couberam no diretório OUTROS. Como eles dificilmente serão utilizados, você pode omitir este arquivo se quiser. Os arquivos seriam: Binddrivers, DiskChange, FF, Lock (no diretório C); FastFileSystem (no diretório L); Startup-Sequence.HD (no diretório S)

Bom, se você conseguiu chegar até aqui, parabéns! Agora que nós já temos o nosso Modelo#1 pronto, tudo ficará mais fácil.

CLI OU SHELL

Quando formos criar o DS, nós teremos duas opções: baseá-lo no CLI (diretório CLI) ou no Shell (diretório Shell). Para que você não fique em dúvida, utilize o seguinte critério: use o Shell sempre, a menos que não haja espaço (o CLI ocupa 40K a menos).

Antes de mais nada, nós deveremos fazer uma cópia do disco que se tornará um DS (use a opção DiskCopy). Nesta cópia que nós realizaremos as operações subseqüentes. Isto, claro, só se aplica se o disco já contiver programas. Se não for este o caso, ou seja, se você for primeiro criar um DS para depois colocar algum programa nele, esqueça este passo. O próximo passo é instalar o disco, e nós faremos isto a partir do Shell (disco do Workbench), digitando:

Install <drive>

Onde <drive> é a unidade em que está o disco a ser instalado. Por exemplo: Install df0:. Aqui nós estamos usando o Install do Workbench, pois ele não afeta os programas já gravados, ao contrário do Install do Disk Master, usado como uma opção do Format.

O terceiro passo é verificar se restam pelo menos 232 Kb para que um DS baseado no Shell, possa ser criado. Se isto não se verificar, ainda podemos criar um DS, só que baseado no CLI, que ocupa 192 Kb. Devemos ficar atentos para o fato de que o nosso disco pode já conter alguns arquivos que deveriam ser copiados. Se isto se verificar, quando formos copiar o diretório CLI ou o Shell do Modelo#1, para o nosso disco, estes arquivos serão sobrepostos, não ocupando espaço a mais. Desta forma, para que tenhamos uma noção real de quanto espaço nos resta, nós deveremos apagá-los. Se após isto nós ainda não tivermos conseguido o espaço necessário, então deveremos dar uma olhadinha no próximo tópico para somente depois retornarmos.

Supondo que esteja tudo certo, deveremos entrar ou no diretório CLI ou no diretório Shell (de acordo com a nossa escolha), selecionar All e dar um Copy para o nosso futuro DS. Depois é só comemorar, pois o disco de sistema já está pronto.

GANHANDO ESPAÇO

Às vezes precisamos primeiro obter espaço em disco para depois criarmos o DS. Para isto faça o seguinte: dê um "Move" em todos os diretórios e/ou arquivos do sistema que não estejam listados no diretório CLI ou no Shell (dependendo de qual você escolheu) da relação, para um diretório Lixo, previamenete criado, de um disco qualquer. Para saber quais diretórios e/ou arquivos pertencem ao sistema, você deve recorrer ao manual AmigaDOS 1.3 - Enhancer Software, páginas B-1 a B-5.

Idem para os diretórios e/ou arquivos que não pertencem ao sistema, mas que você acredita também não sejam utilizados pelo programa. Mas como é que você vai saber isto? Se vire! Use o bom senso. Quer umas dicas? Pois bem: tente lê-los como arquivos ASCII ou binários, procurando ligação com algum programa, tente descobrir o que eles fazem, executando-os. Use os nomes e as extensões para identificá-los como partes de outros programas, sejam eles do disco ou não. Aqui não existe regra geral, você vai ter de usar tudo o que conhece sobre o Amiga, cópias piratas, gravação de arquivos de dados no mesmo disco do programa, etc. A única coisa certa é que em quase todo disco existem arquivos que não fazem absolutamente nada, aliás fazem sim: ocupam espaço.

Após ter feito isto, retorne ao tópico anterior e siga os passos lá especificados. Depois, teste o programa exaustivamente. Se ele não apresentar problemas, você poderá apagar o diretório Lixo. Mas se ao

AVALLON

4 ANOS

PRODUTOS

AMIGA•MSX

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

HARDWARE & SERVIÇOS PARA AMIGA

MICROCOMPUTADORES
AMIGA 500 • AMIGA 600
AMIGA 2000 • AMIGA 4000
AMIGA 1200 HD
MODELOS SIMPLES OU COMPLETOS

- A10 STEREO SPEAKERS
- A-501 (Expansão de memória externa p/ 1Mb com Clock)
- A-520 TV MODULATOR (NTSC) (PAL-M)
- Chip SUPER AGNUS (Instalação gratuita)
- DIGIVIEW
- EXTERNAL DRIVE 3 1/2 A-101
- EXTERNAL DRIVE 5 1/4
- FITA PARA IMPRESSORA CITIZEN (Côr e Preta)
- HD EM GERAL
- IMPRESSORA CITIZEN COLOR (9 pin. e 24 pin. 80 colunas)
- INTERFACE MUSICAL MIDI
- MODEM 1200-RS
- MONITOR 1084-S
- PERFECT SOUND SAMPLER
- RGB PARA AMIGA EM QUALQUER TV
- SUPRA RAM 500 (2 MB / 8 MB)
- SUPRA RAM 2000 (2 MB / 8 MB)
- TRANSCODIFICAÇÃO DE A-520 (NTSC para PAL-M)
- VIDEO TOASTER 2.0
- VXL 40 MHZ (Aceleradora)
- MANUTENÇÃO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA PARA TODA LINHA COMMODORE AMIGA

QUALIDADE E GARANTIA PELO MENOR PREÇO

SOFTWARE PARA AMIGA

- Mais de 1000 títulos disponíveis de software lançados desde 1986.
- Aplicativos e utilitários para todas as áreas: Gráfica & Vídeo, Texto & Desktop Publishing, Musical, 3D-CAD...
- SOFWARES ORIGINAIS:

AMIGA DELUXE PACK - Pacote lacrado contendo: Planilha de Cálculos, Editor de Textos, Editor Gráfico, Editor Musical, Banco de Dados, Jogos. Num total de 10 discos e 484 páginas de manuais ilustrados

AMIGA APPETIZER - Editor Gráfico-texto-musical para iniciantes. Em livreto.

AMIGA STARTER - Editor gráfico, editor de textos + jogos (F/A 18, F40 Pursuit, Indiana Jones III) em 7 disquetes com manuais.

- Dezenas de Demos: Gráficos, Músicas, Animações, Eróticos exclusivamente importados.
- Gravações em disquetes 3 1/2 e 5 1/4.
- Manuais originais de diversos utilitários.

NOVIDADES EM GAMES

AIR SUPORT - ALIANATOR - AMIGA LINKS GOLF - ASSASSIN - BEAST III - BUNNY BRICKS - CAESAR - CALIFORNIA GAMES II - CAPTAIN DYNAMO - CRAZY CARS III - CYBERNETYX - CYTRON - D-DAY - DONKEY KONG - DOODLE BUG - EQUALITY EYE OF THE BEHOLDER II - FIRE FORCE - FLASHBACK (ANOTHER WORLD II) - FATE OF ATLANTIS - FRANKENSTEIN - GAMEBOY SIMULATOR - GOTCHA - HELLRUN - INTENATIONAL SPORTS CHALLENGE - LEEDS UNITED - LIVERPOOL SOCCER - LOTUS III - MATCH OF THE DAY - MC DONALD LAND - MEGA TRAVELLER II - METAL LAW - MOTORHEAD - NICKY BAUN - NOVA 9 - PARAMAX - PERFECT GENERAL - PIMBALL DREAMS II - POPULOUS II CHALLENGE - PREMIERE - PUTTY - RAMPART - REBELLION - RED ZONE - ROTOX 100% - SENTINEL - SHUTTLE - SIM EARTH - SKY ACE - SLACKSKIN & FLINT - SLIGHTLY MAGIC - STORM ACROSS EUROPE - STREET FIGHTER II - SUPER PACMAN - SUPER SEYMOUR - SWOOT'S SWEEP - THE AQUATIC GAMES - THE GAMES 92 ESPANHA - THE LEGEND OF KYRANDIA - THE LOST REVENGE - THEME PARK MISTERY - TRODDLERS - UTOPIA II DATA DISK - WARP - WILLY WORM - WING COMMANDER - WIZ KID - ZOOL

NOVIDADES EM APLICATIVOS E DEMOS

AEGIS DRAW PLUS 2.0 - ALIENS SLIDESHOW - AREXX - BORIS VALLEJO PICS #2 - CYCLOPS 1.0 - DIGITIZED HAM PICS - ELVIS ARTWORK - FICAL COPY 1.3 - IMAGELAB 2.2 - LSD DOCS #20 - MACINTOSH FONTS - OCTAMED 3.0 - PICCIES II SLIDE SHOW - PRINT DRIVERS - PROTEXT - SCENES FROM AMERICA #2 - SHOWM MAKER - TBAG #40 UTILITIES - THE FIFTIES MEMORABLIA - TIFFANY GLASS SLIDE SHOW - TURBO PASCAL 6.0 - VIDEO GENERIC MAGIC - A DAY AT THE BEACH DEMO - AGRESSOR DEMO - BEST OF STARTREK V - COYOTE II DEMO - LATE NIGHT ANIM - RAVE VISION MUSIC DEMO - STEALTH BOMBER DEMO - TANKARD-19 MUSIC DEMO - TERMINAL ANIM - VISION MEGADEMO II - WILD AT THE HEART #2 - C DICE COMPILER - PCR PASCAL - HAM LAB CONVERSOR - WINDOWBENCH

MSX

JOGOS

Os melhores jogos para MSX 1 (EXPERT, HOTBIT, PLUS, DDPLUS), MSX 2.0, MEGARAM 1 e 2 e DD. São mais de 1000 jogos selecionados para o seu lazer. Gravação em disquetes de 5 1/4 e 3 1/2. Coleções em disquetes com 20 excelentes jogos auto-executáveis por disco do nº 1 ao nº 5. Ideal para quem inicia no MXS.
Todos os lançamentos nacionais e importados

LINGUAGENS E COMPILADORES

Aztec C*, Biblioteca C, C (ASCII/Z80), Turbo Pascal*, Cobol 80*, Devpac (MON 80, GEN 80, ED 80)*, Fortran, Mumps, MBasic, Forth, Mega Assembler (disco ou cartucho)*, <icro Prolog*, Macro-ASM 80*, Turbo Modula 2*, Lisp*, PLM, Hot Logo (em cartucho)...
(*) Acompanha manual opcional.

APLICATIVOS PROFISSIONAIS

Banco de Dados, Planilha de Cálculos, Editor de Textos, Contabilidade Certa, Mala Direta (cadastramento de clientes), Controle de Estoque, Agenda, Fichários, Cálculos Estruturais, Fluxo de Caixa, Controle Bancário, Cadastro de Produtos, Sistema Gráfico de Desenho, Sistema Desktop Publishing*, DOS*, Copiadores Diversos*, Editor de Vídeo*, Editor Musical*, Gráficos Estatísticos*, Curso de Datilografia, Curso de Vestibular, Curso de Basic, Complementos Gráficos (Shapes, Alfabetos, Telas, Bordas), Softs Educativos, SENA-Soft, LOTO-Soft, Sistema CAD* e muito mais!

(*) Acompanha manual opcional.

CATÁLOGO COMPLETO PARA AMIGA E MSX

LEIA COM ATENÇÃO - PEDIDOS SOMENTE POR CARTA

Se você ainda não tem o nosso catálogo completo com informações e preços de todos esses produtos anunciados e muito outros, não perca tempo.
Envie-nos uma carta com letra legível, endereço completo e telefone (se tiver) solicitando o seu. Para adquirir cada catálogo mande juntamente com seu pedido o valor de Cr$ 5.000,00 (cinco mil cruzeiros) em dinheiro ou cheque nominal à Avallon (obs.: essa quantia será devolvida em forma de desconto na sua primeira encomenda).

Dessa forma você será cadastrado e o catálogo será enviado no máximo 48 horas após o recebimento do seu pedido, pelo sistema ACES (Avallon Catalog Express System).
E se você não aguenta esperar e deseja comprar logo nossos produtos sem precisar de catálogo, basta ligar (021) 262-1636. Informe-se sobre o valor dos produtos desejados e como efetuar o depósito em nossa conta bancária ou enviar cheque nominal.

AVALLON INFORMÁTICA LTDA
AV. ALMIRANTE BARROSO, 22 SALA 602 - CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ
CEP 20031-003 - AO LADO DO METRÔ CARIOCA - DAS 9:30 ÀS 18:00 HS.

TEL.: (021) 262-1636

FIGURA 2

```
OUTROS (dir)

Trashcan (dir)

C (dir)

  AddBuffers   Ask
  Avail        Break
  ChangeTaskPri              Copy
  Delete       DiskDoctor
  Ed           Edit
  Else         EndIf
  EndSkip      Eval
  Failat       Fault
  FileNote     GetEnv
  IconX        If
  Info         Install
  Join         Lab
  List         NewCLI
  NewShell     Path
  Protect      Quit
  Relabel      RemRAD
  Rename       Search
  SetDate      SetEnv
  SetPatch

System (dir)

  DiskCopy     Format

L (dir)

  Aux-Handler  Pipe-Handler
  Speak-Handler

Devs (dir)

clipboards (dir)
clipboard.device             MountList
narrator.device              ramdrive.device
serial.device

S (dir)

  CLI-Startup  DPAT
  PCD          Shell-Startup
  SPAT         Startup-Sequence
  StartupII

Fonts (dir)

ruby (dir)

  12           15
  8

opal (dir)

  12           9

sapphire (dir)

  14           19

diamond (dir)

  12           20

garnet (dir)

  16           9

emerald (dir)

  17           20

topaz (dir)

  11

  diamond.font emerald.font
  garnet.font  opal.font
  ruby.font    sapphire.font
  topaz.font

Libs (dir)

  mathieeedoubbas.library
  mathieeedoubtrans.library
  mathtrans.library
  translator.library
  version.library

Empty (dir)

Utilities (dir)

  More
  Apagados.doc (8)
  Empty.info
  Trashcan.info
```

contrário qualquer problema ocorrer, conserve o diretório Lixo e leia o tópico seguinte.

EM BUSCA DO ARQUIVO PERDIDO

Se você foi obrigado a retirar alguns arquivos do disco para ganhar espaço e agora o programa no funciona corretamente, provavelmente você retirou algum arquivo do qual ele fazia uso.

É interessante que você releia o já citado AmigaDOS 1.3 - Enhancer Software, das páginas B-1 a B-5. Nele você irá encontrar a relação completa de todos os diretórios do disco do Workbench. Nestes diretórios estão os arquivos do sistema com suas respectivas descrições, ou seja, o papel que cada um desempenha.

Associando o problema ocorrido com o programa, ao papel de cada arquivo, você poderá descobrir qual está fazendo falta. Se assim mesmo você não conseguir descobri-lo ou se o problema não estiver nos arquivos do sistema, não se preocupe. Aqui é que entra em ação um dos mais sensacionais utilitários desenvolvidos para o Amiga: o SnoopDOS. Um programa tão útil, que na minha modesta opinião, deveria ser fornecido com o Workbench. O que ele faz? Bom, simplesmente ele monitora praticamente todas as

FIGURA 4

```
NEWCON:
    Handler = L:Newcon-Handler
    Priority = 5
    StackSize = 1000
```

FIGURA 3

```
CLI (dir)

  C (dir)

     CD          Date
     Dir         Echo
     EndCLI      LoadWB
     Run         SetClock
     VHunt (1)

  System (dir)

     SetMap

  L (dir)

     Disk-Validator  Port-Handler
     Ram-Handler

Devs (dir)

  KeyMaps (dir)
     USA1

  Printers (dir)

     EpsonX[CBM-MPS_1250] (2)

  Parallel.device    Printer.device
  System-Configuration (4)

  S (dir)

     Startup-Sequence (7)

  Libs (dir)

     DiskFont.library   Icon.library
     Info.library

  CLI                CLI.info
  Disk.info          Preferences
  Preferences.info
```


Temos tudo para o seu micro MSX, Apple, PC & AMIGA

MEGA-HOUSE

- Programas (jogos, aplicativos e utilitários)
- Venda de micros e periféricos
- Manutencão especializada (nacionais e importados)
- Desenvolvimento de software
- e muito mais...

Solicite o nosso super catálogo

Venha conhecer o computador Amiga

Venha conhecer a maior e mais completa SoftHouse do Rio

O Nosso endereço é:
Estrada do Portela, 99 sl. 818 - Madureira - RJ - CEP 21351
Tel.: (021) 350-0640

"Seja mais que vencedor por meio Daquele que nos amou" (Jesus Cristo)

Adquira o seu PC pelo menor preço

FIGURA 7

```
Echo ""
Echo "NoiaG Startup V1.0"
Echo ""
VHunt
Echo ""
SetClock Load
Echo ""
Dir RAM:
System/SetMap USA1
LoadWB
EndCLI
```

ações do AmigaDOS relacionadas a arquivos. Ou seja, ele nos informa onde e qual arquivo um programa está tentando abrir. Depois ele ainda informa se a operação foi bem sucedida ou não (FAIL). Quer moleza maior?

Então se o nosso programa não funcionar, o que temos a fazer é carregar o SnoopDOS e logo em seguida carregar o próprio programa e executar nele todas as opções possíveis. Depois é só verificar os dados fornecidos pelo SnoopDOS e descobrir quais arquivos estão faltando.

O SnoopDOS normalmente é fornecido com o arquivo .doc, portanto você não terá maiores dificuldades na sua utilização. A menos que você queira configurar um ou outro parâmetro. Nós faremos a sua chamada da seguinte forma:

SnoopDOS -z <device>

Onde <device> pode ser, entre outras coisas, o nome de um arquivo, ou "prt:". Na primeira opção, ele criará um arquivo ASCII que utilizará como saída. Já na segunda a saída será enviada para a impressora. E se após a sua chamada a opção "-z" não for especificada, as informações serão enviadas para a saída padrão: a tela.

FINALIZANDO

Caso você ache que não conseguirá realizar a etapa de ganho de espaço e as suas decorrentes, ou ainda se não for possível enxugar o disco de maneira a conseguir o espaço necessário, pegue um disco virgem e torne-o um DS. E se ocorrer algum problema recorra ao SnoopDOS (agora não há como escapar).

Depois que você tiver terminado tudo e testado, aí então você poderá copiar outro disco de trabalho em cima do original.

A maioria das informações aqui colocadas não foi obtida em livros, mas eu recorria sempre que necessário ao AmigaDOS Inside & Out da Abacus e ao AmigaDOS 1.3 - Enhancer Software que acompanha o micro. Informações adicionais podem ser conseguidas no livro: Manual Oficial do AmigaDOS - Release 2.04, traduzido e editado no Brasil, pela EBRAS-Berkeley. Este livro é a tradução do "The AmigaDOS Manual", editado lá fora pela Bantam Books e assinado pela própria Commodore. ■

Fábio Gaion cursa atualmente o 2º ano de Ciência da Computação na Unesp-Bauru e é um aficionado de longa data pelos microcomputadores Amiga.

FIGURA 5

```
prompt "%N.%S "
alias endshell endcli
alias clear echo "*E[0;0H*E[J"
alias reverse echo "*E[0;0H*E[41;30m*E[J"
alias normal echo "*E[0;0H*E[40;31m*E[J"
```

FIGURA 6

```
Echo ""; pula uma linha
Echo "NoiaG Startup V1.0"; escreve a mensagem
Echo ""; pula uma linha
VHunt; verifica a memória em busca de vírus
Echo "" ;pula uma linha
SetClock Load; carrega a data do relógio interno
Echo ""; pula uma linha
Resident CLI L:Shell-Seg System; torna o CLI residente
Mount NewCon:; monta o Shell
MakeDir RAM:T; cria o diretório T na RAM:
Assign T: RAM:T; redefine o diretório T como RAM:T
System/SetMap USA1; habilita algumas teclas do telcado numérico
LoadWB; carrega o Workbench
EndCLI; encerra o CLI
```

COLOCANDO 1 MEGA DE CHIP RAM NO A500

ANDRÉ O. F. JARDIM

O Amiga é um micro fantástico em se tratando de gráficos e sons, porém, o que muito pouca gente sabe, é que para manipular imagens e sons ele precisa contar com muita memória CHIP RAM. nessa memória que estes elementos podem ser manipulados pelos coprocessadores que auxiliam a CPU Motorola 68000, na tarefa de gerir todo o processamento. Quando temos apenas 512 Kb de memória chip, o blitter (que faz parte do Fat Agnus), precisa ficar tranferindo dados da FAST RAM para a CHIP RAM a todo momento, desacelerando o sistema como um todo. Alguns programas mais sofisticados, se recusam a funcionar se não encontrarem algo mais do que apenas 512 Kb de CHIP RAM.

Com o advento do A3000 e, posteriormente, do A600, temos a possibilidade de contar com até 2 megabytes de ChIP RAM, o que permite a realização de tarefas ditas profissionais. Mas, e o A500? O que podemos fazer para que ele aumente a sua memória CHIP?

No começo dos tempos, nos idos de 1987, o A500 podia gerenciar até 512 Kb de memória CHIP RAM, quantidade suportada pelo chip FAT Agnus (que já era por si só uma evolução do chip Agnus, que equipava o A1000). Em meados de 1989, a Commodore lançou o Fatter Agnus, que podia atingir a casa de 1 megabyte de CHIP RAM. Apesar desta capacidade, a empresa resolveu, por algum motivo qualquer, não sair da linha de montagem com o Amiga 500 preparado para suportar 1 mega de CHIP. Ao invés disto, adaptou a placa-mãe (talvez pensando em uma mudança futura que não se concretizou). e colocou alguns jumpers que, quando modificados, permitem o acesso ao esperado 1 mega.

BOTANDO A MÃO NA MASSA

Se você tem um pouco de habilidade com um ferro de soldar e não tem medo de abrir sua preciosa máquina, é hora de arregaçar as mangas e trabalhar. Primeiramente, retire todos os parafusos. Parece ser uma tarefa corriqueira, mas, na verdade, é uma das piores coisas que podem acontecer a um sujeito simpático como você. Para abrir o A500 com tranquilidade, precisamos de uma chave Torx, que não muito encontrada por aí. Procure então por uma chave de fenda que se adapte melhor aos parafusos e ... boa sorte!

Após a abertura da máquina e a retirada da sua blindagem de alumínio, podemos visualizar a placa-me em todos os seus detalhes. Os usuários que conhecem eletrônica notarão de imediato quatro soquetes vazios no banco de memória RAM. Muita gente pensa que colocando os chips adequados nestes soquetes, poderíamos chegar a 1,5 mega de memória (512 do A500 + 512 dos soquetes + 512 da A501). Engano: os soquetes possuem os mesmos endereços físicos da placa A501, e como você sabe que duas coisas não ocupam o mesmo lugar no espaço...

Para transformarmos o 1 mega de FAST RAM da A501 em CHIP RAM, será necessário o corte de duas trilhas na placa mãe, e a colocação de um pequeno ponto de solda. Coloque o seu ferro de soldar (de baixa potência) para esquentar e muna-se com um rolo de solda para eletrônica.

Vamos agora localizar o primeiro jumper que necessitaremos alterar. Este Jumper o JP2, que fica um pouco acima e a esquerda do Fatter Agnus (tudo identificado por seu nome na placa-mãe). A localização é feita facilmente. Note que este jumper possui três pontos, sendo que o do meio e o logo baixo deste, estão unidos por um minúsculo fio de solda. Com uma faca Olfa ou algo parecido, corte COM MUITO CUIDADO esta ligação, certificando-se que realmente a ligação foi desfeita. Agora, com um pouco de solda, una o ponto central ao ponto de cima do jumper. Se você possui um MultiTest ou um provador de corrente, verifique se o corte e a solda foram feitas corretamente.

COMPANY
games & computers

MSX - PC - AMIGA

SOFTWARES P/ MSX

ANIMADOR 3D - Programa para computação gráfica no MSX que permite animação com shapes em 3 dimensões, além de "slide show" de telas gráficas.
Preço: Cr$ 156.000,00

PROFESSIONAL PUBLISHER - Programa que permite criação de páginas misturando texto e gráficos.
Preço: Cr$ 156.000,00

SUPRIMENTOS

- Disquetes 5 1/4
- Disquetes 3 1/2
- Formulários contínuos
- Etiquetas

PERIFÉRICOS

- Drives 5 1/4
- Drives 3 1/2
- Impressoras
- Monitores
- Joysticks
- Modems
- Mouses
- Interfaces
- Expansores de slots
- Placa 80 colunas

REVENDEDOR AUTORIZADO HITEK

ATENÇÃO

SOFTS EXCLUSIVOS DA HITEK. PROGRAMAS PARA MSX E AMIGA. ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM JOGOS PARA AMIGA.

NOVIDADES

ATENDEMOS TODO O BRASIL

ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

PROMOÇÃO P/ AMIGA

AMIGA VISION - editor gráfico para vídeo com editor de textos e sons. US$ 60.00

AMIGA APPETIZER - editor gráfico, texto musical para iniciantes, em livro. US$ 20.00

OUTROS PRODUTOS

Hitek Clip Sounds #1 e #2 - Sons digitalizados para uso geral. Formato IFF. Cr$ 195.000,00

Hitek Fonts #1 - Coleção de fontes para DPaint, ProWrite, etc. Cr$ 97.500,00 cada.

Triex Porno Show, vols. 1, 2, 3 e 4 - Slideshows eróticos, com excelentes músicas. Cr$ 97.500,00 cada vol.

Sound Programs - Os melhores programas musicais (domínio público). Cr$ 97.500,00

Hitek Music Tracks, vols. 1, 2, 3, 4 e 5 - Excelentes musicas (PD) para ProTracker, etc. Cr$ 97.500,00 cada vol.

Hitek Music Collection - Todos os programas musicais reunidos num só pacote. Sound Programs, Clip Sounds #1 e #2 e Music Tracks 1 a 5. Cr$ 720.000,00

Para efetuar seu pedido, envie cheque nominal ou vale postal (pagável Ag. Copa) à Luzimar G. da Silva. Rua Figueiredo Magalhães, 219 sl. 313 - RIO - CEP 22031-010. Solicite catálogo com todos os lançamentos: Cr$ 5.000,00.

Agora você terá que achar o jumper JP7. Este localiza-se perto do slot da A501. Novamente a localização é bem fácil. Este jumper também possui três pontos e, novamente, apenas o do meio e o de baixo estão unidos. Com muito cuidado, corte também esta ligação (mas não solde nada). Veja as ligações na figura 1.

Pronto. Se tudo foi feito corretamente, agora você já possui 1 mega de CHIP RAM, podendo fechar o micro e usufruir de todos os benefícios que isto pode trazer a você. Se alguma ligação não estiver correta, o micro, ao ser ligado, mostrará imediatamente a mensagem do Guru Meditation. Desligue tudo e verifique os cortes e a solda. Toda a atenção deve ser dada primeiramente às seces das trilhas, que uma operação crítica para pessoas sem experiência no assunto.

Eu pessoalmente já fiz diversas modificações como esta, e só encontrei problemas com as máquinas equipadas com a expansão RX500 da empresa Supra Corporation. O micro exibe a mensagem do Guru Meditation continuamente, impossibilitando a partida do sistema. Por isso, aconselho às pessoas que possuam esta expansão, que não façam esta modificação. Já para os felizes usuriáos de uma GVP series II ou mesmo do poderoso A530, a modificação pode ser feita sem maiores problemas e é altamente recomendável. Para quem não têm nenhuma expansção além da A501, a modificação também é um boa idéia, desde que o usuário não esteja pensando em adquirir no futuro uma RX500.

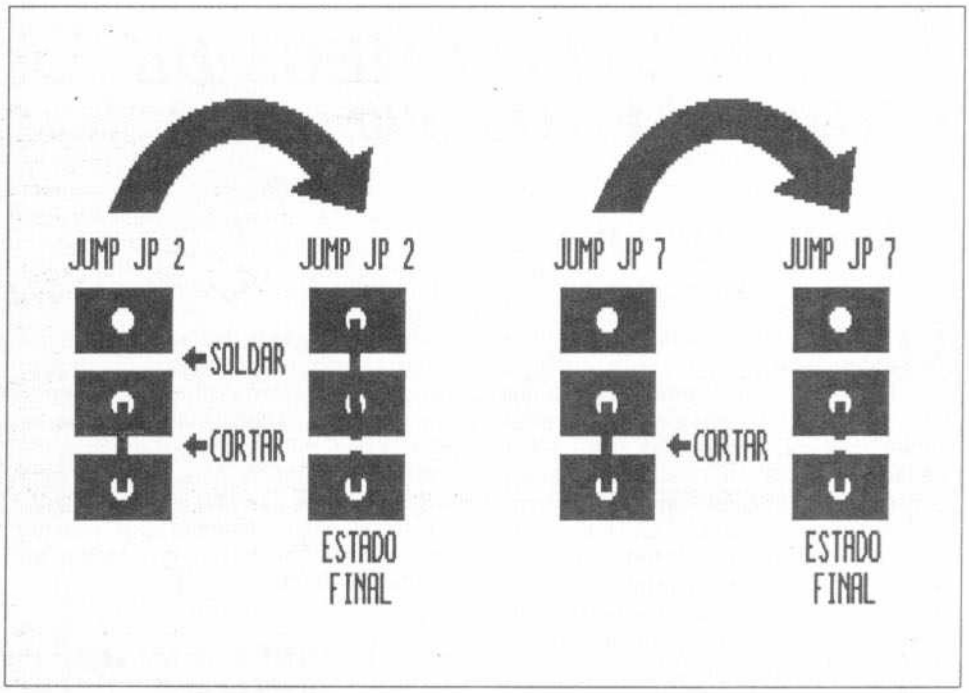


Figura 1

OS PROGRAMAS

Assim que começar a rodar os programas sendo possuidor de 1 mega de CHIP RAM, você já vai começar a perceber os benefícios. No Dpaint IV, por exemplo, quando trabalhamos em Hires 16 cores, quase sempre não podemos visualizar os brushes criados. Já com 1 mega de CHIP RAM, os brushes poderão ser visualizados sem problemas. As animações também rodarão um pouco mais rápido, o que por si só já vale a modificação na máquina.

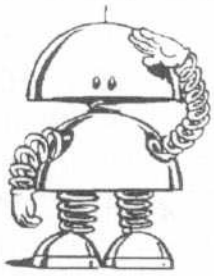
Outro grande beneficiado é o Professional Page, que exige muito do hardware para que possa realizar sua tarefa dignamente (ele basicamente, trabalha em alta resolução em todos os seus modos de operação). O professional Draw também gostará muito do novo status da sua máquina.

Se você é um usuário que deseja aquele "algo mais" do seu equipamento, eu o aconselho a realmente modificar o seu hardware. Só há vantagens na modificação para 1 mega de CHIP RAM. Se você ainda tem medo de um ferro de soldar, chame aquele seu amigo "meio maluco" que monta engenhocas eletrônicas e mostre a ele este artigo. Garanto que ele não vai resistir a por as mãos num equipamento tão apetitoso. ■

André O. F. Jardim é técnico de manutenção de microcomputadores e possui um Amiga 500 já há dois anos. No momento se encontra desenvolvendo um digitalizador de sons, totalmente projetado com o auxlio do próprio A500.

AMIGA - MSX - TK90X - PC É NA REDESOFT

A MAIS TRADICIONAL SOFT-HOUSE DO BRASIL OFERECE A VOCÊ UMA LINHA DE BONS PRODUTOS.



AMIGA

- PROGRAMAS POR 2 DÓLARES (PROGRAMA + DISCOS SONY 3 1/2 + CORREIO)
- TEMOS SEMPRE AS ÚLTIMAS NOVIDADES
- JOGOS E APLICATIVOS PARA TODOS OS MICROS

E TEMOS AINDA UMA SÉRIE DE BONS PRODUTOS ENTRE PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS INDISPENSÁVEIS PARA O SEU AMIGA.

SOLICITE AINDA HOJE UM CATÁLOGO DE PRODUTOS E SOFTS SELECIONADOS INTEIRAMENTE GRÁTIS, ESCREVA PARA:

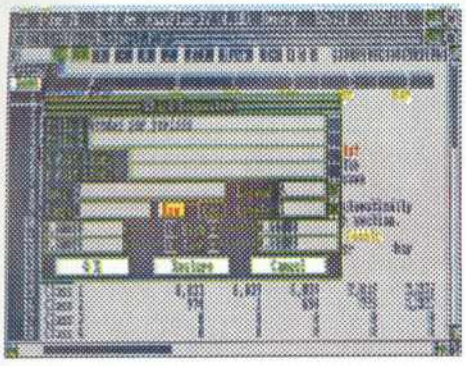
REDESOFT - CAIXA POSTAL 115 - CEP. 08550-970 - POÁ - SP
OU LIGUE PARA : (011) 463-1690, PARA MAIORES INFORMAÇÕES.

E PARA VOCÊ QUE POSSUI UM TK90X OU MSX, BASTA SOLICITAR UM CATÁLOGO GRÁTIS. TEREMOS MUITO PRAZER EM LHE ATENDER, AFINAL SÃO 9 ANOS COM VOCÊ.

TORNE SEU AMIGA® MAIS INTELIGENTE E VEJA SUAS IDÉIAS BRILHANTES FLORESCEREM

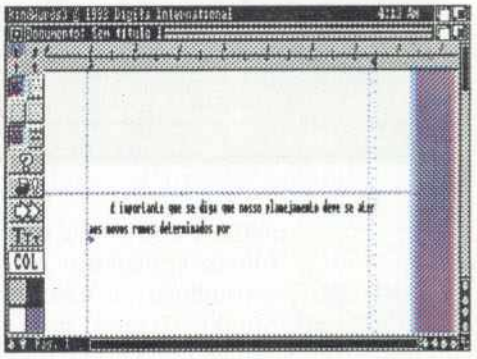
O PACOTE DE SOFTWARE SMART START É COMPATÍVEL COM TODA A LINHA AMIGA®

MAXIPLAN 4®



Com Maxiplan 4® suas planilhas se tornarão perfeitas! O Maxiplan 4® é compatível tanto com Workbench versão 2.0 quanto versão 1.3 e tem tudo para análise financeira, banco de dados e pesquisa mercadológica. Além de gráficos coloridos para apresentações e de planilhas contendo até 50 tabelas, você pode criar macro comandos armazenando uma lista de tarefas para que o Maxiplan 4® as faça por você. Maxiplan 4® permite ainda a versatilidade de exportar ou importar arquivos do Lotus 1-2-3. Desta forma nenhum trabalho já desenvolvido ficará de fora deste mundo mágico que é a planilha Maxiplan 4®.

KINDWORDS 3®



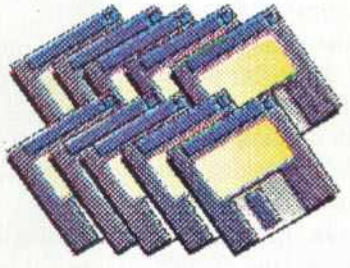
Processador de textos do *AMIGA*® o Kindwords 3® deixa qualquer pessoa apaixonada pela facilidade e interatividade na utilização do aplicativo. Permite mesclar textos com gráficos e figuras padrão IFF, em qualquer cor e resolução. Numeração automática de página em diferentes estilos, inserção de hora e data em vários formatos contagem de parágrafos, linhas, palavras, caracteres e figuras são algumas das funções que destacam o Kindwords 3® como o software para edição de textos mais vendido em toda a linha *AMIGA*®.

INFOFILE ®

Se você necessita unir facili-dade de apren-dizagem e operação com características sofisticadas , aqui esta a solução. Utilizado para criar orçamentos, agendas telefônicas, listas, mala direta etc o Infofile® importa gráficos, inclusive figuras animadas com até 4096 cores e gerenciadas como dados. Qualquer mudança de lay-out, formato, complemento ou movimentação de colunas não são problemas para usuários do Infofile®, basta acessar o menu. No Infofile® com certeza você nunca terá limites para as suas aplicações.

KIT DE JOGOS

Ashido, Conquest, Copper, Cube4, MathsAdv, Nova, Subattack, Tetrix, TheGallows, Up&Down.



Este pacote esta disponível por apenas US$ 162.00 (dólar comercial)

Para consultas, ligue para o nosso SAC-Serviço de Atendimento ao Cliente PCI - 0800-141516
(ligação gratuita para todo o território nacional)

Distribuidores Autorizados PCI

São Paulo-Capital: COMPUTERPLACE (011) 820-2851 - EQUIPA (011) 270-7566 - LAYOR (011) 829-9599
MULTISOFT (011) 535-3431 - OP (011) 885-6645 - RPS (011) 270-3199
São Paulo-Interior: Campinas e Região: Albuquerque (0192) 32-3700
Ribeirão Preto e Região: MACTRON (016) 625-1800
Rio de Janeiro: CAT (021) 220-8456 - COMPUMAQ (021) 224-7010 - SPEDATA (021) 297-0088
Região Sul-Paraná/Curitiba: COMASUL (041) 254-8144
Rio Grande do Sul-Porto Alegre: CMN (051) 228-5800 - CASA DO DESENHO (051) 343-3211
Bento Gonçalves e Região: COMABE (054) 252-3822
Região Centro Oeste-Brasília: WF (061) 225-1414
Goiania: ASSISTE (062) 242-0544
Cuiabá: MILAN (065) 624-2121
Região Norte-Belem: M.M. MARCELINO (091) 235-4034
Região Sudeste-Vitória: Wilson Ramos (027) 222-5055

PCI

NÓS FAZEMOS O FUTURO

AMIGA® Marca Registrada da Commodore Eletronics Limited. INFOFILE®, KINDWORDS®, MAXIPLAN®, MARCA REGISTRADA da THE DISC COMPANY INC.
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS
VI Design

O mago do cinema, o multitalentoso George Lucas conseguiu novamente. Depois do estrondoso sucesso de The Secret of the Monkey Island, muita gente pensou que a LucasFilm, que criou este fantástico jogo, não conseguiria produzir uma continuação que fizesse juz ao programa original. Mas, isto não aconteceu: Monkey Island II - LeChuck Revenge é um passatempo excepcional, digno de figurar na lista dos melhores programas de entretenimento dos últimos tempos.

A HISTÓRIA

No primeiro Monkey Island, você era responsável pelos movimentos de um simpático sujeito que respondia pelo nome de Guybrush Threepwood, cuja missão era exterminar o fantasma do pirata LeChuck e, ainda por cima, resgatar a bela donzela, dona do seu amor, a governadora Elaine Marley. Depois de tantas aventuras, nosso herói se dirigiu para a Ilha Scabb, para procurar o maior tesouro de todos os tempos: o Big Whoop.

Monkey Island II começa aqui. Você terá novamente a satisfação de guiar todas as ações de Guybrush, que busca desesperadamente o grande tesouro. Porém, esta tarefa não será nada fácil. Guybrush (você!!!) encontrará muitos obstáculos. E dentre todos, o mais temível desafio: o espectro vingador do terrível pirata LeChuck, que voltou com fúria total.

O JOGO

Os gráficos criados pela equipe da LucasFilm são fantásticos, com produção bem mais caprichada do que o primeiro jogo da série. Os autores conseguiram criar ambientes de certa forma sombrios, e por vezes fantasmagóricos, o que vem de encontro a todas as história de galeões fantasmas que vimos até hoje no cinema. E o principal é que eles conseguiram fazer a coisa com o máximo de clichês possível, o que já é uma grande diversão para os cinéfilos de plantão. A equipe liderada pelos artistas Peter Chan e Steve Purcell, conseguiu produzir todas as telas com grande riqueza de detalhes, onde todos os objetos possuem cores bem distintas do cenário, o que facilita a visualização durante o jogo.

Como existem dezenas de telas disponíveis, o jogo vem gravado em 12 disquetes, que comportam, além das telas, as animações, a música e o jogo em sí. Felizmente o jogo pode ser instalado em disco rígido, o que evita a troca constante de disquetes. A movimentação de Guybrush é aceitável, se compararmos com a movimentação criada para o personagem do jogo Flashback, por exemplo. Porém, por ser basicamente um adventure, as animações no geral são bem interessantes. A parte sonora usa o sistema iMUSE, criado por Michael Land e Peter McConnel, que confere ao jogo, um alto nível de qualidade sonora e bastante realismo nas cenas de ação. O jogo pode ser copiado livremente para fins de backup do usuário. O sistema de proteção usado é baseado em ícones que podem ser consultados numa tabela específica, de acordo com as orientações do programa. Este sistema de proteção vem sendo amplamente utilizado pelas softhouses, pois permite a cópia de segurança dos disquetes ou a instalação do jogo em discos rígidos, sem deixar o software deprotegido contra uso não autorizado.

JOGANDO O MONKEY ISLAND II

A tela do jogo é dividida em quatro partes básicas, para que o jogador possa identificar os comandos mais rapidamente. Podemos visualizar os seguintes elementos: A Janela de animação: é o local onde as animações acontecem e também onde a fala dos personagens e as mensagens do jogo são mostradas; Verbos disponíveis: aparecem no canto inferior esquerdo da tela, e permitem a escolha da ação que Guybrush irá executar; A linha de sentenças: aparece logo abaixo da janela de animações e permite que você introduza ordens diretas via teclado, no melhor estilo dos adventures tradicionais. Uma sentença consiste de um verbo (ação), e de um ou dois pronomes (objetos). Um exemplo prático seria o seguinte comando: USE STICK WITH BOX. Segundo o excelente manual que acompanha o jogo, palavras como WITH, OR, AND, são acrescidos automaticamente. Então, no exemplo acima, bastaria que escrevessemos USE STICK BOX.

Você pode selecionar os objetos que usará na linha de sentença basicamente de duas maneiras: clicando no objeto que estiver na janela de animações ou escolhendo o objeto direto na janela de inventário. Janela de inventário: os ítens do inventário estão localizados no lado direito da janela dos verbos. Quando mandamos Guybrush pegar um objeto, este é acrescentado ao inventário para que possa ser usado. Não há limites para o número de objetos que podem ser somados ao inventário.

O grande charme do jogo é a parte da conversação entre os personagens, incluindo aí o nosso Guybrush. Muitos personagens são amigos, mas a maioria tentará enganá-lo com respostas dúbias ou até mesmo comnpletamente erradas. Você terá que discernir quais respostas são úteis a você. O jogo prima pelo bom humor e para quem entende inglês, ele é muitíssimo engraçado. Como é um adventure, o jogo demanda horas e horas de dedicação e como não poderia deixar de ser, é possível salvá-lo em disco, para que se possa retomá-lo uma outra hora. Isto é uma excelente opção para aqueles momentos em que você não aguenta mais ''segurar as pestanas''.

ALGUNS CONSELHOS

Pegue todos os objetos que encontrar. Eles poderão ser úteis em alguma situação, mesmo que pareçam esdrúxulos à primeira vista; Converse com todas as pessoas que encontrar. Afinal, como já dizia o velho ditado, ''Quem tem boca vai a Roma''; Durante o jogo, você terá que resolver vários quebra-cabeças. Não se preocupe. Geralmente existe mais de uma solução para cada um deles. Mesmo que não goste de adventures, não pode ficar imune ao Monkey Island II: LeChuck Revenge. Como todos os jogos da LucasFilm, os gráficos e sons são excepcionais, além do que, o jogo segue um roteiro cinematográfico, no padrão dos melhores filmes de George Lucas. Desde a produção do manual, até o desenho do mais insignificante objeto, tudo demonstra um alto grau de profissionalismo da produção. Além do mais, o jogo é superdivertido e não penaliza o jogador com mortes sucessivas e instantâneas. Quando você realiza uma ação errada, o jogo lhe dá chances de consertá-la. Porém, se você insistir no erro, verá como a ira do pirata LeChuck pode ser letal.

Se você não pode esperar mais, corra até um revendedor autorizado mais próximo e adquira uma cópia original o mais rapidamente possível. Garanto que você não vai se arrepender.

THE MONKEY ISLAND II: LeCHUCK REVENGE

SOFTHOUSE: LUCASFILM

CRIAÇÃO E PRODUÇÃO: RON GILBERT

DISTRIBUIDOR: BRASOFT GAMES
ALAMEDA MADEIRA 53 - 4ª ANDAR
ALPHAVILLE - SÃO PAULO

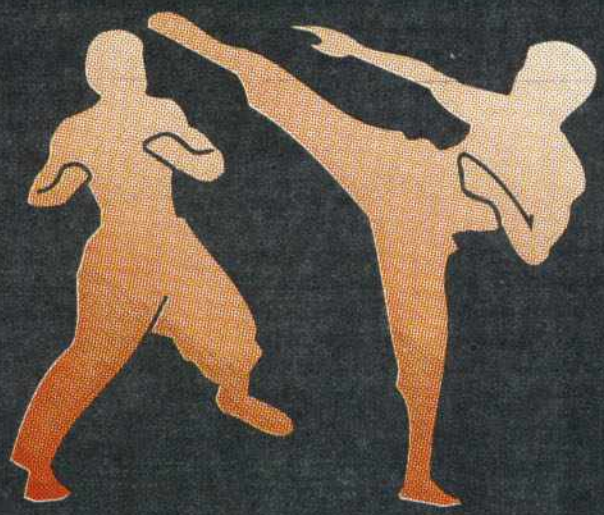
COTAÇÃO CPU: ★ ★ ★ ★ ★

BARRAVENTO™

O MESTRE DA CAPOEIRA

Capoeira... The most popular kind of fight from Bahia. But it's not just a fight (oh no... not in this case), it's a killing dance, a exciting combat with hands and feet. After ten years a new challenge arrives. Try to win the biggests fighters, try to survive and your dreams comes true: you... the new BARRAVENTO, the undefeatable master! Don't loose my friend... don't loose... If you loose this challenge, well... DROP DEAD, BOZO!

BARRAVENTO is the first fight game developed in Brasil and the only one in the world. This kind of fight you never seen before. Fast! Exciting! For one or two players, with rotoscope animation and excellent sound tracks and effects. BARRAVENTO, O MESTRE DA CAPOEIRA is the real deal: don't loose this one!



A HITEK SOFTWORKS traz para você o primeiro jogo de ação feito no Brasil. E a qualidade dos gráficos, da animação e do som são tão bons, que você não deve se espantar nem um pouquinho quando ver o anúncio acima publicado em revistas como Amiga World, Commodore User, etc, etc, etc. Reserve já a sua cópia pelo telefone

(021)252-9023

FEATURING

- ROTOSCOPE ANIMATION
- 1 OR 2 PLAYERS
- MULTIPLE BACKDROPS
- EXCELLENT SOUND TRACK AND EFFECTS
- REVOLUTIONARY INTRO DESIGN CINESCOPE™ BY HITEK
- VERY FAST PLAYABILITY
- SINGLE FIGHT OR CHAMPIONSHIP CHALLENGE
- ALL AMIGA MODELS COMPATIBLE 1 MB REQUIRED
- COMPLETE MANUAL OF INSTRUCTIONS AND GAMEPLAY
- DUAL LANGUAGE SYSTEM

HITEK SOFTWORKS™
R. Uruguaiana, 10 sl 1602 - Centro
20050-090 - Rio de Janeiro - RJ

LANÇAMENTO NACIONAL: FEVEREIRO 93

AMIGA GANHA SEU PRÓPRIO BBS

Para quem reclamava que a participação do Amiga nas movimentadas TCs de fim de noite andava meio por baixo, é bom avisar para todos os usuários que já existe um novo ponto de encontro: trata-se do Amiga Link BBS. Ele funciona no telefone (021) 392-1507, das 23:00h às 6:00h, todos os dias. O Amiga Link BBS possui uma grande coleção de programas e promete tornar eletrizante as madrugadas de muita gente por aí.Se você estiver interessado em acessar este BBS, basta usar um modem (qualquer modem) de até 2400 bauds e configurá-lo para Full Duplex e 8-N-1. Maiores informações com o Silvio Júnior, SysOp do Amiga Link.

A MAIORIDADE COMEÇA A CHEGAR AO SOFTWARE

Com o surgimento do Amiga 600 da PCI Componentes da Amazônia Ltda, o mercado brasileiro de software do Amiga promete alcançar em breve a maioridade. Além da BRASOFT, que a convite da PCI forneceu o suporte necessário para a comercialização dos primeiros programas que acompanham o micro, a HITEK SOFTWORKS, já conhecida pelo seu pioneirismo em software original brasileiro, é a primeira empresa a ter o seu trabalho reconhecido pelo fabricante do Amiga nacional. A exemplo do que aconteceu no mercado de vídeo, a HITEK e a PCI criaram um selo de legalidade para a venda de programas originais. Este selo posiciona o software como sendo compatível com os micros da PCI e protege o usuário nacional na compra de programas para o seu micro, fazendo com que se torne mais fácil o combate à pirataria.

GARANTA JÁ SEU EXEMPLAR DE CPU!

PARCELAMENTO em até 2x sem juros

ASSINE AMIGA CPU

☑ Sim, desejo efetuar a assinatura da Revista CPU. Para tal, estou enviando, junto com meus dados, cheque nominal à Bonus Rio Editora Ltda., Caixa Postal 11750, CEP 22022-970, Rio de Janeiro, RJ, ou vale postal (pagável na agência copacabana) no valor

BONUS EDITORA

☐ Cr$ 516.000,00 - assinatura válida por 12 edições
☐ Cr$ 258.000,00 - assinatura válida por 06 edições
☐ Cr$ 129.000,00 - assinatura válida por 03 edições

Nome: _____

Endereço: _____

Bairro: _____ Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____ Tel.: _____

Dados do equipamento: _____

_____

* IMPORTANTE:
Para pagamento parcelado (válido somente para assinatura por 12 edições), envie dois cheques de valores idênticos. Um será depositado no ato de seu recebimento, o outro 30 dias após.

UM SOFTWARE ACIMA DA ESCALA

RICARDO FARIA TEIXEIRA

Muito bem, você comprou um Amiga e, como todos nós já estamos cansados de saber, ele é o melhor na relação custo-benefício para manipular gráficos. Mas você gastou algo em torno de 700 dólares, o que não é pouco se convertido para o nosso dinheiro tupiniquim, e reparou que apesar de ter um grande potencial nas mãos, poderá, no máximo, gravar no ínicio de um vídeo uma abertura bem bonitinha, ou finalizá-lo com um "scroll" de caracteres, chamados de créditos, igual ao que vemos no final dos filmes, novelas, jornais, etc. Como fazer isto? Ora, basta o seu Amiga recém-comprado, um cabo RCA e aquele videocassete que está lá na sala. A propósito, você tem um, não tem?

Tudo bem até aqui. Um belo dia, você sente que em uma determinada filmagem ou gravação, há a necessidade de incluir alguma informação ou mesmo uma brincadeira. Aí você se lembra que não possui o hardware fundamental para fazer titulações em vídeo, que lhe permite sobrepor a imagem do computador à imagem gravada, chamado de "GENLOCK". Lá se vão pelo menos 300 dólares, comprando o mais barato. E se você leu até aqui, prepare-se, pois mesmo que for emprestado, pecisará de mais um videocassete.

De posse do equipamento e de seu talento, só falta o programa de Video-Titling. Qual, qual, qual? O Scala ou Scala500. O Scala500 é o primo pobre e o Scala, o primo rico. Falemos então desta próspera famlia!

O SCALA500

Baseado no sistema de apresentação Scala, o Scala500 não possui algumas funções do seu primo rico, concentrando-se em titulação de vídeo. Após criarmos uma nova página, poderemos ler uma imagem de fundo (background), no padrão IFF e também em HAM, incluindo, a partir dela, todos os textos que quisermos facilmente. Se não quisermos uma imagem de fundo, o programa pede para selecionarmos o formato da página que usaremos, sendo capaz de trabalhar em baixa, média ou alta resolução, com várias combinações de cores e overscans.

Selecionando ou não um background, você pode adicionar textos, escolhendo primeiro a letra que vai usar (o Scala500 traz uma quantidade razoável de fontes, sendo que nove delas são bem grandes, feitas especialmente para trabalhos em alta resolução, aceitando ainda qualquer tipo de fonte que o Amiga use), e depois posicione o cursor no lugar que quiser digitar. Comece a escrever normalmente.

Você também pode editar, para corrigir erros ou, como no DPaint, "arrastar" para qualquer direção. Como se não bastasse, o Scala500 lhe oferece três efeitos que são: OUTLINE, SHADOW e 3D, todos facílimos de usar e com controle total das cores, espessura e posicionamento. O primo pobre (mas nem tanto), não fica só em textos, podendo também adicionar brushes IFF de qualquer imagem, com o recurso de que se a palette do brush for diferente da palette em uso, ele tentar remapeá-la, para que possa ser utilizada da melhor maneira.

Uma característica que faz do Scala500 um dos melhores programas de titulação, sem dúvida, os efeitos WIPE e FADE, que são usados para introduzir ou retirar textos ou telas em apresentações, muito utilizados na televisão. Eles se apresentam de duas maneiras, que são: efeitos de página e efeitos de objetos. O primeiro se relaciona transição entre as páginas e o segundo, aos textos e brushes. Os efeitos oferecidos são em número razoável e bastante profissionais. Logicamente, como todo programa, ele tem um defeito (ou seria melhor dizer que ele não tem uma qualidade importante),que é o scroll horizontal, muito utilizado para dar alguma informação no decorrer de uma programação.

Para compensar, seu scroll vertical completo e com baixíssimo "flicker" em alta resolução, graças à possibilidade de combinação das cores de fundo com as cores das letras. Uma vez terminada a página, ela será colocada no final da seqüência de apresentação e você retorna ao menu principal, de onde se pode alterar os aspectos da mesma, como o tempo dos quadros, que efeito ser usado e a ordem das páginas.

Seu uso destinado para "home productions" e ele se sai muito bem em tudo o que faz, mas se for comparado ao seu primo rico, certamente sair perdendo. Porque? Vejamos então...

O SCALA

O que surpreende nos dois programas é a interface de comunicação com o usuário, que torna o trabalho extremamente "amigável" (já ouvi esta palavra antes!). Seus requesters e suas telas de informação são mostradas com várias cores e com uma letra bem legível, aceitando ainda o uso de HOT-KEYS para facilitar a operação. O que diferencia o primo rico do primo pobre é a quantidade bem maior de efeitos e fontes, bem como um número grande de backgrounds e clip-arts, que acompanham o Scala nos 8 discos fornecidos.

Ele funciona basicamente igual ao Scala500, colocando títulos e legendas em uma gravação. Mas por três disto observaremos uma tendência multimídia, permitindo que o usuário defina "botões" dentro de suas apresentações, para, quando forem pressionados, fazerem com que o programa salte de uma tela para outra pré-determinada. Este é um recurso muito utilizado em amostragens e também na área educacional. Ele baseia-se em um "Script", que é um programa onde você determina sua apresentação. Você pode ainda utilizar os "Scripts" dentro de um editor de textos, fazendo melhores ajustes ou escrevendo outros.

Além das telas de fundo, você pode ainda utilizar animações para aumentar os efeitos na apresentação. O Scala possui 48 tipos diferentes de linhas especiais e 56 efeitos diferentes de telas, mas cá pra nós, ele podia aprender mais alguns com o Broadcast Titler 2 (pelo menos o que eu acho!).

Criar uma página como vimos antes: basta selecionar NEW e escolher um background. Se não o quiser, basta clicar OK. O programa pedir a você para selecionar a resolução da tela, a quantidade de cores e dois tipos de overscans.

Quando a tela é mostrada, o Scala produz um painel de controle na parte de baixo do monitor, que lhe permite selecionar as fontes, os efeitos de texto e linha, e tudo mais o que for fazer. Posteriormente cada tela que você criou será chamada de página e pode ser colocada em qualquer ordem de apresentação.

Escrever um texto também como vimos antes. Basta digitá-lo. Você pode ainda mudar as fontes de uma linha, desde que ela tenha os mesmos atributos, ou seja, toda linha contenha as mesmas cores e as mesmas fontes. Isto pode parecer um defeito, mas é explicado pela própria Digital Vision, como a maneira usada para que se possa mover telas e textos, apenas arrastando eles em qualquer direção, podendo inclusive, colocar dois textos com atributos diferentes na mesma linha. E para facilitar, você opera tudo na tela como um brush no DPaint, movendo-os para qualquer lugar.

Com relação às cores, ele fornece um painel completo com controles deslizantes de RGB, e inclui dezenas de esquemas de cores preparadas em um dos discos, que podem dar outra aparência se usados em conjunto com os backgrounds.

EFEITOS EM ESCALA SUPERIOR

Efeitos? Veja bem: depois de escolhida a fonte, você pode incluir "Outlines" coloridas, "Shadows", efeitos de 3D, "Bold", "Italic", e "Underlines". As cores dos efeitos "Outline", "Shadow" e 3D, podem ser escolhidas na palette do topo do painel de controle ou, se não gostar de nenhuma, poder ir para o "Layout Screen". Ele permite fazer um ajuste preciso de cada linha, como o comprimento do "Shadow" (sombra), a espessura do "Outline" (borda da letra), espaçamento entre as linhas e letras, e três níveis de "anti-aliasing" (redução do serrilhado). O nível mais alto de "anti-alias" tão bom que coloca o equipamento profissional Aston 3 Caption Generation no bolso. Vale lembrar que este gerador de legendas muito caro e ainda usado por várias produtoras de médio porte na terra do Tio (não ecológico) Sam. E com o dinheiro gasto nele dá para comprar um Amiga 2000, com o Scala e ainda sobra algum para conhecer a nova EuroDisney! Falei?!

Ainda sobre efeitos, você pode adicionar em qualquer linha 48 tipos diferentes, como os scrolls para variar as entradas e saídas das linhas. A velocidade controlada em 10 níveis e você pode acrescentar pausas em segundos entre cada linha. Os efeitos de páginas são bem impressionantes, especialmente o que faz a movimentação com aceleração e desaceleração. Você pode alterar a disposição das páginas, apenas colocando seu nome no menu de telas, no lugar que quiser.

Para fazer isto, você precisa de 1MB, tanto de CHIP quanto de FAST. Um disco rígido e uma placa aceleradora serão bem vindos, mas não essenciais. Felizmente existe o primo pobre (aquele lá de cima) que tem menos recursos, mas roda em qualquer máquina.

O Scala 1.13 é o mais criativo e amigável (essa palavra de novo?) programa de apresentação que conheço. Seu visual é muito bom e fácil de operar. Em minha opinião seu maior problema também o scroll, que não utiliza bem o "smoothing" (sua visão) com fontes grandes. Neste caso, ele perde de longe para o Broadcast Titler 2. Já com relação aos efeitos de página o "smooth" bem utilizado e muito profissional.

Minha singela opinião é que os dois primos (melhor dizendo, primas) satisfazem todas as nossas expectativas, e as duas, digamos, falhas, não são difíceis de superar, graças aos outros grandes recursos que eles nos dão. Mas um ponto delimitante tem que ser colocado: se você faz trabalhos em casa, isto é, produção doméstica, não encontrará nada atualmente para o Amiga, que supere o Scala500, em titulações e legendas. Mas se o trabalho for profissional, iniciaremos um combate terrível entre o Scala Presentation e o Broadcast Titler 2. Use-os e faça a sua escolha, porque nesta revista, VOCÊ DECIDE!!! ■

Ricardo Faria Teixeira é entusiasta do Amiga e reside no município de Cantagalo, no Estado do Rio de Janeiro, onde é o feliz possuidor do único Amiga existente num raio de 250 quilômetros.

SOLAR INFORMÁTICA
SOFT AND HARDWARE

AMIGA PC XT/AT

COMMODORE AMIGA: JOGOS: AÇÃO, ADVENTURE, RPG, SIMULADORES, CORRIDAS, ETC... **APLICATIVOS**: EDITORES DE TEXTOS, DESKTOP PUBLISHING, ANIMAÇÃO, FONTES, ETC.

PC XT/AT: JOGOS: AÇÃO ADVENTURE, RPG, SIMULADORES, CORRIDAS, ETC... **APLICATIVOS**: MILHARES DE TÍTULOS, SHAREWARE E SOFT DE DOMÍNIO PÚBLICO.

- ENTREGA A DOMICÍLIO NA CIDADE DE SÃO PAULO
- ATENDEMOS TAMBÉM PELO SISTEMA DE SEDEX À COBRAR
- SOLICITE CATÁLOGO GRÁTIS

SOLAR INFORMÁTICA

CAIXA POSTAL 11.743 - CEP 05090-970 - SÃO PAULO - SP - RUA ALBION, 176 CONJ. 02 - LAPA - SÃO PAULO - SP
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO: DE SEGUNDA A SEXTA DAS 9:00 ÀS 18:00 HS. / SÁBADO DAS 9:30 ÀS 15:30 HS

☎(011) 833-9355

ENVIE DISCO PARA GRAVAÇÃO DO CATÁLOGO (GRÁTIS).

AMIGA™

GAMES

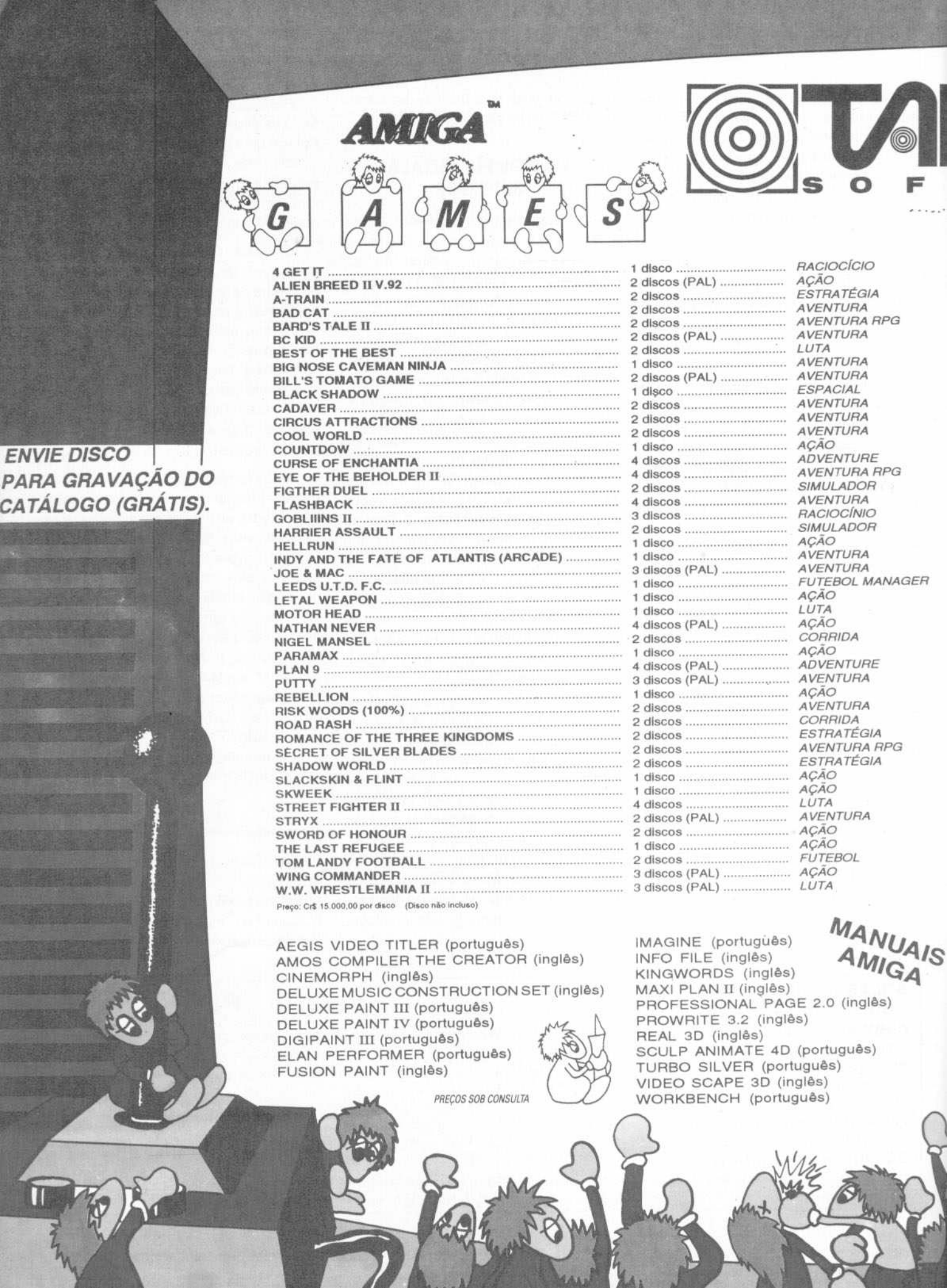
4 GET IT	1 disco	RACIOCÍCIO
ALIEN BREED II V.92	2 discos (PAL)	AÇÃO
A-TRAIN	2 discos	ESTRATÉGIA
BAD CAT	2 discos	AVENTURA
BARD'S TALE II	2 discos	AVENTURA RPG
BC KID	2 discos (PAL)	AVENTURA
BEST OF THE BEST	2 discos	LUTA
BIG NOSE CAVEMAN NINJA	1 disco	AVENTURA
BILL'S TOMATO GAME	2 discos (PAL)	AVENTURA
BLACK SHADOW	1 disco	ESPACIAL
CADAVER	2 discos	AVENTURA
CIRCUS ATTRACTIONS	2 discos	AVENTURA
COOL WORLD	2 discos	AVENTURA
COUNTDOW	1 disco	AÇÃO
CURSE OF ENCHANTIA	4 discos	ADVENTURE
EYE OF THE BEHOLDER II	4 discos	AVENTURA RPG
FIGTHER DUEL	2 discos	SIMULADOR
FLASHBACK	4 discos	AVENTURA
GOBLIIINS II	3 discos	RACIOCÍNIO
HARRIER ASSAULT	2 discos	SIMULADOR
HELLRUN	1 disco	AÇÃO
INDY AND THE FATE OF ATLANTIS (ARCADE)	1 disco	AVENTURA
JOE & MAC	3 discos (PAL)	AVENTURA
LEEDS U.T.D. F.C.	1 disco	FUTEBOL MANAGER
LETAL WEAPON	1 disco	AÇÃO
MOTOR HEAD	1 disco	LUTA
NATHAN NEVER	4 discos (PAL)	AÇÃO
NIGEL MANSEL	2 discos	CORRIDA
PARAMAX	1 disco	AÇÃO
PLAN 9	4 discos (PAL)	ADVENTURE
PUTTY	3 discos (PAL)	AVENTURA
REBELLION	1 disco	AÇÃO
RISK WOODS (100%)	2 discos	AVENTURA
ROAD RASH	2 discos	CORRIDA
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS	2 discos	ESTRATÉGIA
SECRET OF SILVER BLADES	2 discos	AVENTURA RPG
SHADOW WORLD	2 discos	ESTRATÉGIA
SLACKSKIN & FLINT	1 disco	AÇÃO
SKWEEK	1 disco	AÇÃO
STREET FIGHTER II	4 discos	LUTA
STRYX	2 discos (PAL)	AVENTURA
SWORD OF HONOUR	2 discos	AÇÃO
THE LAST REFUGEE	1 disco	AÇÃO
TOM LANDY FOOTBALL	2 discos	FUTEBOL
WING COMMANDER	3 discos (PAL)	AÇÃO
W.W. WRESTLEMANIA II	3 discos (PAL)	LUTA

Preço: Cr$ 15.000,00 por disco (Disco não incluso)

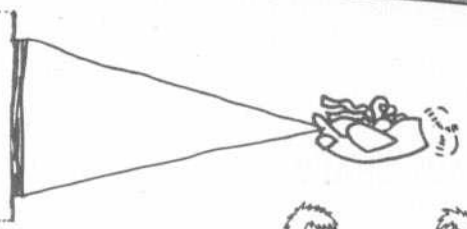
MANUAIS AMIGA

AEGIS VIDEO TITLER (português)
AMOS COMPILER THE CREATOR (inglês)
CINEMORPH (inglês)
DELUXE MUSIC CONSTRUCTION SET (inglês)
DELUXE PAINT III (português)
DELUXE PAINT IV (português)
DIGIPAINT III (português)
ELAN PERFORMER (português)
FUSION PAINT (inglês)
IMAGINE (português)
INFO FILE (inglês)
KINGWORDS (inglês)
MAXI PLAN II (inglês)
PROFESSIONAL PAGE 2.0 (inglês)
PROWRITE 3.2 (inglês)
REAL 3D (inglês)
SCULP ANIMATE 4D (português)
TURBO SILVER (português)
VIDEO SCAPE 3D (inglês)
WORKBENCH (português)

PREÇOS SOB CONSULTA

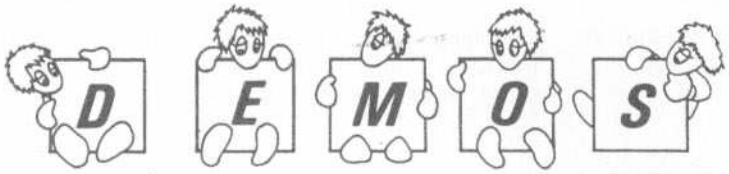


KERU®
WARE



AMIGA

DEMOS



GREEPIN DEATH	DEMO GRÁFICO MUSICAL	*1 dsk - PAL*
NORDIC REPORT	REVISTA EM DISCO	*1 dsk - PAL*
ROLL OR DIE	DEMO GRÁFICO MUSICAL	*2 dsk - PAL*
THESAURIZO IV	DEMO GRÁFICO MUSICAL	*1 dsk*
VANISH	DEMO GRÁFICO MUSICAL	*1 dsk - PAl*
PORNO COLLECTION	DEMO GRÁFICO	*8 dsk*

Preço: Cr$ 20.000,00 por disco
(Disco não incluso)

UTILITÁRIOS

AEGIS ANIMATION	3 discos	*UTILITÁRIO GRÁFICO*
BUSINESS CARD MAKER	1 disco	*CONFECCIONA CARTÕES*
CINEMORPH	1 disco	*UTILITÁRIO GRÁFICO*
DELUXE PHOTOLAB	2 discos	*UTILITÁRIO GRÁFICO*
DELUXE PRODUCTIONS	2 discos	*GERENCIADOR DE ANIMAÇÕES*
DELUXE VIDEO 3.0	2 discos	*UTILITÁRIO GRÁFICO*
FINE PRINT	1 disco	*UTILITÁRIO PARA IMPRESSORA*
HIGH SPEED PASCAL	4 discos	*LINGUAGEM PASCAL*
MEDIA SHOW (FINAL VERSION)	4 discos	*GERENCIADOR DE ANIMAÇÕES*
MORPH PLUS (5 Mb- ROM 2.0)	3 discos	*UTILITÁRIO GRÁFICO*
SHOW MAKER	2 discos	*GERENCIADOR DE ANIMAÇÕES*
TERRAFORM	1 disco	*UTILITÁRIO GRÁFICO*
TERRAIN	1 disco	*UTILITÁRIO GRÁFICO*
WORKBENCH STORAGE DELUXE	1 disco	*NOVA VERSÃO WORKBENCH*

Preço: 20.000,00 por disco
(Disco não incluso)

Criação: DAMARQUINHO CAMILO

REVENDEDOR AUTORIZADO MSX-SOFT

PARA EFETUAR O SEU PEDIDO ENVIE SEU NOME, ENDEREÇO E INFORMAÇÕES PERTINENTES AO SEU EQUIPAMENTO, BEM COMO UM TAELEFONE PARA EVENTUAIS CONTATOS, JUNTAMENTE COM UM CHEQUE NOMINAL A:

TAKERU® SOFTWARE

TAKERU SOFTWARE INFORMÁTICA LTDA.
RUA SETE DE SETEMBRO, 92/ 1202
CENTRO - RIO DE JANEIRO
CEP: 20050 - NOVO TEL.: (021) 231-2335

PARA PEDIDOS ABAIXO DE Cr$ 150.000,00
ACRESCENTAR Cr$ 50.000,00 DE
DESPESAS POSTAIS.
Disquetes 5¼ - Cr$ 15.000,00
Disquetes 3½ - Cr$ 35.000,00

Caso você não encontre aqui o seu programa preferido, ligue e confira. Temos as últimas novidades do mercado.

Lemmings é Marca Registrada da PSYGNOSIS INC.

ATENÇÃO!
NOVO TELEFONE, PARA MELHOR ATENDIMENTO
(021) 231-2335

SUPER DICAS

ARKANOID 2

Pressione CAPS LOCK e escreva DALEY88. Isso dará vidas infinitas.

ELF

Escreva durante o jogo "CHOROPOO" e consiga 99 pets.

Flávio Tonello Tavares - SP

TOTAL RECALL

Na apresentação, quando aparecer a cara do Schwarzeneger, digite LISTEN TO THE WHALES. A tela ficará de cabeça para baixo, confirmando que o truque foi aceito. Isso lhe dará energia infinita na 1ª fase. Na 2ª fase, antes de começar a jogar, digite JIMMY HENDRIX e você ficará imune de novo.

E-SWAT

Dê pause e digite JUSTIFIED ANCIENTS OF MUMU. A tela ficará piscando para indicar que você agora tem vidas infinitas.

FINAL FIGHT

Na apresentação, quando aparecer "TURN ON YOUR TV", aperte a tecla HELP. Você irá para outra apresentação e ficará imune durante o jogo.

AWESOME

Depois da 1ª fase, quando se escolhe a quantidade de energia no escudo ou no tiro, aperte o botão na opção SHIELD, pressionando a tecla "+". A tela piscará em verde, indicando energia infinita.

NINJA SPIRIT

Durante o jogo aperte F9 (pausa) e depois SHIFT ESQUERDO. Você ficará imune.

FIGHTER BOMBER

Na hora de colocar o nome do piloto, digite BUKAROO (não esqueça de colocar um caractere "espaço" ao final do nome). Você terá mais recursos e mais missões disponveis.

NAVY SEALS

No placar de scores coloque o nome PSBOYS. Comece o jogo de novo e, para mudar de fase, aperte H (pausa) e depois ESC.

PRINCE OF PERSIA

Para mudar de fase deixe o CAPS LOCK apertado e tecle L (isso funciona até a 4ª fase).

R TYPE 2

Durante o jogo aperte P (pausa) e depois o botão esquerdo do mouse. A tela do fundo ficará verde, e você imune.

SHADOW OF THE BEAST

Na segunda troca de discos, deixe o botão esquerdo do mouse apertado e depois aperte o botão do joystick. Você terá vidas infinitas.

THE KILLING GAME SHOW

Para ver o mapa da fase, tecle HELP antes de começar a jogar.

Ernesto Pidner - MG

THE NEWZEALAND STORY

Nas telas de apresentação do jogo, aperte sempre o botão direito do mouse (nunca o esquerdo). Isso lhe dará vidas infinitas.

GREMLINS II

Escreva SINATRA na tabela de mais altos scores e você ficará com vidas infinitas.

THE SPY WHO LOVED ME

Escreva MISS MONEY PENNY e depois pressione F10 para mudar de fase.

BACK TO THE FUTURE II

Escreva THE ONLY NEAT THING TO DO para o jogo ficar mais fácil.

ARKANOID

Escreva DSI MAGIC e um jogo especial começará. Pressione "B" para parar o jogo; "C" para virar imã; "L" para atirar; "P" para mudar o jogador; "S" para reduzir a velocidade da bolinha e "F" para ir para a última fase.

André Augusto P. Cunha - DF

THE GODFATHER

Durante o jogo dê uma pausa e digite "PIZZA HUT". Quando você recomeçar o jogo, terá vidas infinitas.

SUPERCARS 2

Digite "WONDERLAND" no nome do jogador 1 para você ser sempre qualificado e "THE SEER" no nome do jogador 2 para você ganhar todos os equipamentos.

AGONY

Durante o jogo digite "FANTASY". Então, pressionando as teclas de F1 a F5, você poderá escolher as armas. Pressionando RETURN você poderá mudar de fase.

ROBOCOP 3

Mantenha pressionada a tecla SHIFT DIREITA e digite "DIDDYMAN".

LEANDER

Na tela de opções, digite a password "LTUS" para vidas infinitas. Durante o jogo você pode pressionar F8 para dar pausa e F6 com o botão do joystick para passar de fase.

BARBARIAN 2

Pressione HELP e, em seguida, as teclas M e E, simultaneamente, em qualquer parte do jogo para restaurar a energia.

Marcelo Moisés - RJ

CORREIO DO AMIGA

Cara CPU,

Sou designer e possuo em meu estúdio um Amiga 500, GVP 49 Mb, 5 Mb de memória RAM e impressora Laser Jet II.

Como quero utilizá-los para desenhos arquitetônicos bidimensionais e tridimensionais, gostaria de obter informações sobre os programas X-CAD e DESIGN 3D (este último uma versão mais nova do programa CAD 3D), ou outros programas do gênero que existam.

Ivone Alves - SP

Prezada Ivone,

Estamos providenciando uma matéria sobre o assunto (ela foi encomendada a um engenheiro que vem usando com sucesso o Amiga há quase três anos). No possível em um curto espaço como este, dar todas as informações que você precisa. E infelizmente sua carta veio por FAX (nem ao menos temos o seu endereço para publicar, de forma a que um leitor possa auxiliá-la. Portanto, só resta esperar. Até lá!

Luiz Fernandes de Moraes

• • •

Prezados amigos da CPU,

Quero informar a todos que compro Amiga 500 (de preferência usado e em bom estado) ou troco por computador MSX, com drive de 5 1/4", 130 disquetes com excelentes programas, impressora Lady 80 e MEGA-RAM 256 Kb. Volto a diferença a combinar. Os interessados devem escrever ou telefonar para:

Emerson Renato Cavallari
Rua Fioravante Sichieri, 790
Sertãozinho, SP, CEP: 14160-000
Fone (016) 642-2557 (tarde ou noite)

• • •

Prezada CPU,

Quero parabenizá-los pela coragem de lançarem (finalmente!) uma revista especializada no Amiga, em "carne e osso".

Gostaria que esta revista fosse exclusiva, que não fosse dividida com o MSX (tipo a CPU PC). E gostaria também, que me indicassem algum programa de Amiga que fizesse um controle bancário, doméstico, um bom banco de dados, etc.

Alessandro da Rocha Branco - RJ

• • •

Caro Alessandro,

Ainda não é o momento de lançar uma revista só para o Amiga. Para um empreendimento desse porte, é preciso que o mercado consumidor de produtos de Amiga cresça, pois em termos de "milhares de máquinas" ele ainda é muito pequeno. Mas quando o momento chegar, fique certo de que isso que você quer, é exatamente o que irá acontecer.

Os programas que você precisa são o Maxiplan e o Infofile, lançados recentemente no Brasil pela Brasoft (eles fazem parte de um útimo pacote de software chamado SMART START).

Luiz Fernandes de Moraes

• • •

CPU AMIGA,

Gostaria de agradecer pela criação do Caderno Amiga. Tenho um A500 1.3 com 1 Mb e muitas dúvidas. Por isso peço um HELP para vocês. As dúvidas são as seguintes:
1) Como se troca as fontes de letras no DPaint III / IV, para ele carregar fontes de outros discos (sem ser o disco do programa)? Já cliquei no "choose font" e não adiantou nada;
2) Que programa permite fazer a rolagem de caracteres (como no final de um filme)? Que programa foi usado pela HITEK para fazer esta "rolagem" na fita "Amiga, o computador da década"?
3) O programa Lightwave 3D da Video Toaster funcionaria no meu Amiga? E se eu possuisse 5 Mb de memória?
4) Posso usar o programa SCALA sem um HD?
5) Quais os programas que podem carregar telas gráficas e fazer efeitos do tipo ADO ou do Multi Display System (MSX) no meu Amiga?
6) Quanto vale o segundo de animação gráfica no meu micro, sem genlock ou qualquer outro periférico?
7) Como faço para instalar um antivírus em meus discos, para que ele verifique se a memória ou o próprio disquete estão "viróticos"? Posso instalar um antivírus no HD, para que ele verifique cada disquete colocado no drive?
8) Como posso compactar telas gráficas?

Parabéns ao Luiz Moraes e ao Alberto Meyer. O livro "Dominando o Commodore Amiga" está muito bom. A revista Amiga Disk Press também. Em suma, parabéns HITEK.

Guilherme Soares Fernandes - RJ

Caro Guilherme,

As dúvidas são tantas que eu acho melhor enumerá-las na mesma seqüência das perguntas. Lá vamos nós!
1) É só não esquecer no "choose font" de teclar ENTER após digitar "NOME DO DISCO:FONTS/". Se não funcionar é porque você não está com a Diskfont.library no diretório Libs ou o comando RUN no diretório C;
2) O programa ideal é o Broadcast Titler II (só que ele precisa de um mínimo de 1,5 Mb para funcionar). Quanto à nossa fita VHS, na época foi usado o Titlecraft.
3) Normalmente não. A menos que você ponha as mãos em uma cópia "cracked" que anda circulando por aí, e possua muita memória e um co-processador aritmético;
4) Dá para usar sim, mas fica um "inferno";
5) Scala, AmigaVision, TVShow 2.2 e muitos outros;
6) Depende do designer que assina, da competência de quem vende, e da urgência do cliente;
7) Você pode usar um antivírus como o VirusX. Basta que ele esteja no disco e seja chamado na Startup-sequence. O mesmo pode ser feito facilmente no disco rígido;
8) Se for para fins de armazenagem use o PK Amiga ZIP. Uma tela compactada não pode ser lida por nenhum programa gráfico. Mas você pode torná-la executável com o programa PD IFF2EXE, e compactá-la no modo "Command file" do Power Packer (4.0 de preferência).

Quanto aos elogios... Muito obrigado!

Luiz Fernandes de Moraes

• • •

Oi,

Estou escrevendo para vocês para agradecer pelo único meio de integração dos usuários de Amiga do Brasil. Gostaria também de fazer um pedido:

Gostaria que pessoas interessadas em integrar um grupo internacional, o ADDICTS,

AMITEC

A VERDADEIRA MANUTENÇÃO DO SEU AMIGA!
NÃO USE INTERMEDIÁRIOS.

▼ Manutenção de toda linha AMIGA, COMMODORE e seus periféricos. ▼ Transcodificação de A520 e AMIGA 600.
▼ Adaptação de drives de 5¼ e 3½ de PC para o AMIGA. ▼ Instalação de disco rígido no interior do AMIGA 500.
▼ Digitalizadores de som e imagem, interface MIDI e brevemente expansão de memória de 2 à 8 Mbytes. Todos de fabricação própria.

Faça um contrato de manutenção e deixe os problemas do seu micro com agente.
Peça maiores informações pelo tel.: (021) 220-1803

com divises na Alemanha, Dinamarca, Austrália, Finlândia, Bélgica e agora, Brasil, entrassem em contato comigo para a possível admissão no grupo. Mas para isso a pessoa deve ter certas habilidades, tais como programar em assembler 68000, ou fazer bons gráficos, ou ainda, ser bom músico. Não precisamos de pessoas que não sejam produtivas, já que estas existem aos montes no Brasil.

Se você produz um bom material com o seu computador, então faça parte de um grupo organizado. Gostaria de deixar claro que este grupo não tem como finalidade a obtenção de programas, portanto, se você deseja apenas conseguir programas, estará perdendo seu tempo. Se você está interessado nesta proposta, mande algum material seu para o endereço abaixo.

Para finalizar, gostaria também de deixar aqui o meu repúdio toda esta comunidade brasileira do Amiga, que talvez por falta de integração e comunicação, caiu nas mãos das pessoas erradas, e que não ajudam em NADA o desenvolvimento do Amiga no Brasil. Também não ajuda em nada esta empresa PCI tentar vender o Amiga 600 por quase 1.000 dólares em um país à beira da falência.

DARK SIDE / ADDICTS
Alexandre A. S.
Caixa Postal 2030
Santos - SP - CEP 11045-501

Caro Dark Side,

Com o seu radicalismo você conseguiu despertar em mim dois sentimentos antagônicos. Primeiro fico feliz de ver os usuários se organizando em grupos, desde que estes não venham a se tornar Hackers predatórios que apenas fomentam a pirataria. O que precisamos é de grupos de pessoas criativas, que desenvolvam demos e novos produtos para o mercado, e a minha satisfação vem do fato de acreditar que esta é a sua intenção.

Mas em contrapartida, vejo que você faz jus ao nome e só vê o lado negro da "fora". Não consigo levar a sério pessoas que usam a palavra "todas" ou "todos", como se o mundo fosse um sórdido saco de gatos famintos. Tem muita gente ajudando sim, e que não começou de hoje, mas que já tem "anos de estrada" com o Amiga, e um elevado conceito de ética. Concordo que são poucos, mas cada um deles tem mais valor do que 500 pilantras juntos. Não acredito que o mercado de Amiga esteja sob domínio das exceções (pilantras e picaretas existem em todos os lugares).

Com relação PCI, lamento que você não tenha percebido a importância do posicionamento desta empresa. É graças a ela (mesmo que o micro fosse vendido por um milho de dólares), que o mercado de Amiga passará a existir de fato. E ela ajuda MUITO sim. Para falar a verdade, o preço é bem tentador, pois o A600 é uma "tetéia", você não acha? A diferença de preço é em função da política do setor, e não é culpa desta ou daquela empresa. Você sabe qual é a diferença no mercado de PCs? Já tentou importar um Mac oficialmente? Pois é, fazendo as contas o A600 até que é barato (e saiba que eu não estou ganhando nada para afirmar isso).

Luiz Fernandes de Moraes.

• • •

Prezada CPU,

Depois de ter comprado duas edições de vocês, não resisti e fui obrigado a lhes escrever. Achei excelente a idéia da criação do Caderno Amiga, pois um computador desta grandeza merece uma revista especializada e com excelentes editores como a CPU, que estão sempre abordando assuntos realmente úteis para os usuários desta "máquina de sonhos" que é o Amiga.

Já comprava antes a revista quando possuía um MSX, mas como as coisas andam muito depressa, tive que me desfazer dele e, no fundo, fico um pouco triste, pois um computador de 8 bits como o MSX, que fazia coisas que muitos computadores de 16 bits não conseguiam fazer, não deveria ser esquecido como fizeram seus fabricantes.

O que mais me interesso no Amiga é no que se refere à programação. Quando comprei meu Amiga, veio junto o Amiga Basic da Microsoft. No começo parecia uma boa linguagem, mas... era uma droga! Usa pouco ou quase nada os recursos que o Amiga possui, tais como som e gráficos. Tentei depois o Pascal, mas o Pascal do Amiga, o Kick Pascal, era muito inferior ao Pascal de outros micros.

Foi então que descobri, através de anunciantes da CPU, o AMOS the Creator. A meu ver é a melhor linguagem já feita para o Amiga. Além de ser fácil como o Basic, ela explora todos os recursos do Amiga, mas todos MESMO; gráficos, samples, menus, windows, etc. Mas mesmo com o manual a linguagem apresenta tópicos complicados como o Dual Playfield, o Appear, Copper, etc. Gostaria que vocês da CPU dessem uma forcinha a estes pontos, ou se possível abordassem o AMOS com programas, dicas e truques. Publiquem também o meu endereço, para que eu possa me corresponder com outros usuários interessados em programar no Amiga.

Outro ponto que pouco se ouve a respeito, é como legalizar programas para venda. Já criei alguns aplicativos, que a meu ver ficaram muito bons (editores de texto, ed. gráficos, etc.) e não sei como vendê-los legalmente. Vocês poderiam me ajudar?

André Martins Piacentini
R. Victor Konder 54 apto 204, Centro
Florianópolis - SC - CEP 88015-540

Caro André,

Procure uma software house idônea, que não tenha um passado "pirata" e só trabalhe com produtos originais, desenvolvidos internamente ou por terceiros, com as devidas licenças e remunerações. Posso parecer suspeito ao falar isso, porém não conheço forma melhor para colocar um software no mercado.

Com relação ao AMOS é só esperar um pouquinho, pois ele está realmente na nossa pauta. Mas como esperar é difícil, não deixe de ler a próxima carta. Quem sabe você não entra para o "clube"?

Luiz Fernandes de Moraes

• • •

Estamos enviando em anexo, uma rotina na linguagem AMOS que realiza a abertura de telas num modo ainda não visto. Desejamos que esta seja publicada no caderno Amiga da Revista CPU, bem como o texto abaixo, para angariarmos novos sócios. Desde já agradecemos toda a redação da revista pelo caderno de Amiga.

O Clube CROMO, dedicado aos usuários do Amiga, visa: troca de rotinas em linguagem AMOS; músicas e gráficos que sejam criados pelos usuários; troca de programas, dicas e informações.

Tudo isto sem qualquer taxa, sendo nosso objetivo enriquecer a todos os membros. Para isto escrevam para:

CLUBE CROMO
Rua Coronel Saldanha, 3288
85015 - Guarapuava - PR

Rotina em AMOS

```
rem  MICRO AMIGA
rem  Programa - Puzzle
rem  Requisitos: Amos The creator
rem  Autor: Clube Cromo
rem  Endereo: Rua Cel Saldanha, 3288
rem  85015 - Guarapuava - PR
rem
Shared I,D
Dim MOSCA (41) : Dim CI (41)
Screen Open 1,320,200,32,LowRes
Screen Open 0,320,200,32,LowRes
Load iff "DF0:Tela1.pic",1
rem
rem   leia acima uma tela no padrão
rem 320x200, com 32 cores
rem   tipo Dpaint IV. E estão
rem encorajados a adaptar esta
rem   rotina para funcionar com
rem outras dimensões de tela,
rem   o que não é difícil.
rem
Spack 1 to 7
INICIO: Unpack 7 to 1
Screen Hide 1
Screen 0
Get Palette 1
AC2=40 : AC=0
For X=0 to 40 : CI(X)=X : MOSCA(X)=X
: Next X
Do
 I1=Rnd(AC2) : I=CI(I1)
 D=Rnd(AC2) : D=MOSCA(D)
  If I=D
    For Z=I1 to AC2 : CI(Z)=CI(Z+1)
      MOSCA (Z)=MOSCA(Z+1)
    Next Z
   Dec AC2
  End If
 INI
 SAIDA
 If AC2=0 Then Goto FIM
Loop
      FIM:
        I=CI(0) : D=I : INI
        Screen Show 1
        Cls 0
        Screen 1
        Wait 120
        Cls 0
      Goto INICIO
Procedure INI
CX=(I-Int(I/8)*8)*40
CY=Int(I/8)*40
CX2=CX+39 : CY2=CY+39
CDX=(D-Int(D/8)*8)*40
CDY=Int(D/8)*40
Screen Copy 1,CX,CY,CX2,CY2 to
0,CDX,CDY
Screen Show 0
End Proc
rem tecle mouse para sair
Procedure SAIDA
   If Mouse Key=0 Then Goto VOLTA
Cls 0
End
VOLTA:
End Proc
```

OCELOT®

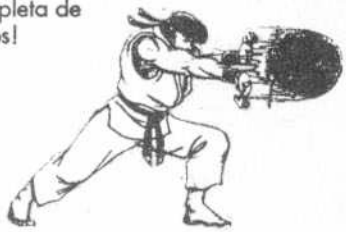
Ocelot Systems Co. **Tel.: 225-6880**

JOGOS

- Street Fighter II 4
- Flashback (A. World II) 4
- Wing Commander 4
- Curse of Enchantia 4
- Monkey Island II 11
- Willy Beamwish 11
- Best of the Best 2
- Bill's Tomatoes 2
- Atrain 2
- Silly Putty 3
- Wrestlemania II 3
- Road Rosh 2
- Desert Strike 3
- Indiana Jones fate of Atlantis 11

e muitos outros...

Solicite catálogo digital para lista completa de jogos!



APLICATIVOS

AMIGA

- Cinemorph 1
- High Speed Pascal 4
- Day at beach 3Mb Demo 2
- Cyclops 1
- Touch up Scanner 1
- Electronic Cliports 4
- Classic Clip Art 4
- Pro Draw 3 Clip Art 2
- Optical Dreams Demo 2
- Infinite Dreams Demo 3
- Optical Illusions Demo 1
- Softwood Fonts p/ Final Copy 3

Pacote MorphPlus incluindo manual e disquetes - US$ 50.00 (requer 4 Mb, ROM 2.0 e HD)

Manuais traduzidos: consulte-nos

TOASTER

Os usuários dessa maravilhosa placa já podem contar com a primeira loja especializada em VIDEO TOASTER. Damos assitência a todos usuários em dificuldades ou com problemas e sem respostas. Estamos começando um ótimo programa de treinamento e novidades para melhor aproveitamento do equipamento. Para iniciar estamos lançando um pacote com novos efeitos para o TOASTER, fetos por nós mesmos da Ocelot! São uma série de efeitos bastante desejados por qualquer Video-Maker ou Editor de Video! São os wipes que você sempre quis ter, como champagne explodindo, película em movimento, corações partindo, efetos orgânicos e muitos outros que vão encrementar e personalizar suas edições. E não paramos por aí, aceitamos encomendas de wipes originais, que você mesmo pode inventar! É só você nos descrever e logo você terá na sua própria TOASTER! Confira!

Como fazer suas compras

Faça seu pedido hoje mesmo. Relacione seu pedido numa folha à parte e faça as contas baseado no valor da gravação por disco. Consulte-nos sempre para saber a tarifa do correio. Envie um cheque nominal à Ocelot Systems, juntamente com o seu pedido ou deposite direto na nossa conta abaixo, confirmando logo após via telefone ou enviando comprovante por fax! O número de nossa conta é o seguinte: Ocelot Systems INF. LTDA.
BRADESCO AG. 0472-3 C/C 35.431-7

Consertos e reparos

Se o seu Amiga 500 ou 2000 apresentar alguns dos sintomas discritos abaixo, você deve estar precisando trocar o Chip (CI) mais problemático do Amiga, o 8520A. As áreas afetadas pelos dois 8520A (paralela e serial), Joystick, Mouse, Led do Drive, Motor do Drive, Tela branca ou verde, Boot de Disco, e problemas com drives externos! Não é preciso soldar, basta soquetar um novo 8520A nestes casos e você vai economizar bastante em consertos e reparos, e seus preciosos tempo e paciência! 40% de Amigas com defeito são ocasionados por 8520A parcialmente queimados!

Já estamos recebendo o novo Amiga 1200

Contate-nos
Ocelot System Informática LTDA.
R. Santa Clara 50/s. 914
Copacabana - Rio de Janeiro - Brasl
Tel./fax: (021) 255-6880
CEP 22041-010

Estamos agora com fax no mesmo telefone para maior conforto!

Revendedor autorizado
Goiânia: Active Representações Ltda.
Tel.: (062) 224-7327
229-4406

MasterCard VISA

Envie disco 3 1/2 para gravação do catálogo digital inteiramente grátis!!!
Ocelot Systems Co.
P.O. Box 11702
22022-970

AQUI TEM AMIGA®

Você tem todos os motivos para comprar o seu amiga na CAT.
Além da segurança de estar comprando em distribuidor autorizado, você tem um ano de garantia, todo o suporte que precisar e os melhores preços.

AMIGA-600® 1MB-PALM/NTSC
AMIGA-600® HD-40MB
MONITOR COMMODORE 1084-S
IMPRESSORA COMMODORE - MPS 1270
SOFTWARES - JOGOS - PERIFÉRICOS - SUPRIMENTOS

CURSO BÁSICO PARA AMIGA-600®
VISITE NOSSO SHOW-ROOM
HOT-LINE AMIGA (021) 220-2010 - LIGUE
VEM PARA CAT, NA CAT É LEGAL.

CLUBE AMIGA RIOCAT

- Conheça o Clube de usuários de *AMIGA* RIOCAT, veja o que temos a oferecer:
- Inscrição grátis até 31/3/93;
- Desconto em software e hardware, originais e com garantia;
- Desconto em serviços e contrato de manutenção;
- Acesso irrestrito à nossa linha BBS, exclusiva de *AMIGA*;
- Jornal exclusivo com informações, cursos e novidades sobre a linha *AMIGA*;
- Reuniões periódicas de usuários com palestras e demonstrações;
- Assessoria e treinamento especializados

Para participar, apenas envie seus dados pessoais para o endereço abaixo colocando no envelope CLUBE AMIGA RIOCAT.

Você não precisa ter um *AMIGA* para se inscrever!

CAT
CENTRAL DE ATENDIMENTO TÉCNICO
DISTRIBUIDOR AUTORIZADO

CENTRAL DE ATENDIMENTO TÉCNICO E DE PRODUTOS PARA ESCRITÓRIOS LTDA.

Rua México, 3 - 9º andar - Centro - RJ - 20031
Tels.: (021) 220-9360 -- 220-8456 -- 220-3641

NÓS FAZEMOS O FUTURO
Commodore

® É marca registrada da Commodore Bussiness Machines e usada pela PCI sob licença